Kino: Jurassic Park 3

nr indeksu 351555 nr 18 30.06.2001 r.

CENA Z DODATKIEM 4.50 ZŁ (zawiera 7% VAT)

CLICK!

Dwutygodnik o grach komputerowych

Wszystko o grach • programach • komputerach • Internecie

KTO CLICKA, NIE BŁĄDZI CLICK!

NIECH ŻYJE BAAL! CLICK!

WROTA BALDURA, LATO MUMINKÓW CLICK!

20 ZNACZKÓW DO WYBORU



Tron Bhaala

I ty możesz zostać bogiem



Galleon

Pod piracką banderą



Mongol Invasion

Szturm na Japonię

MAX PAYNE



Najszybsze samochody świata

Gran Turismo 3


ISSN 1509-0558



RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME S. 18



BALDUR'S GATE 2: TRON BHAALA S. 26



SHOGUN: MONGOL INVASION S. 28

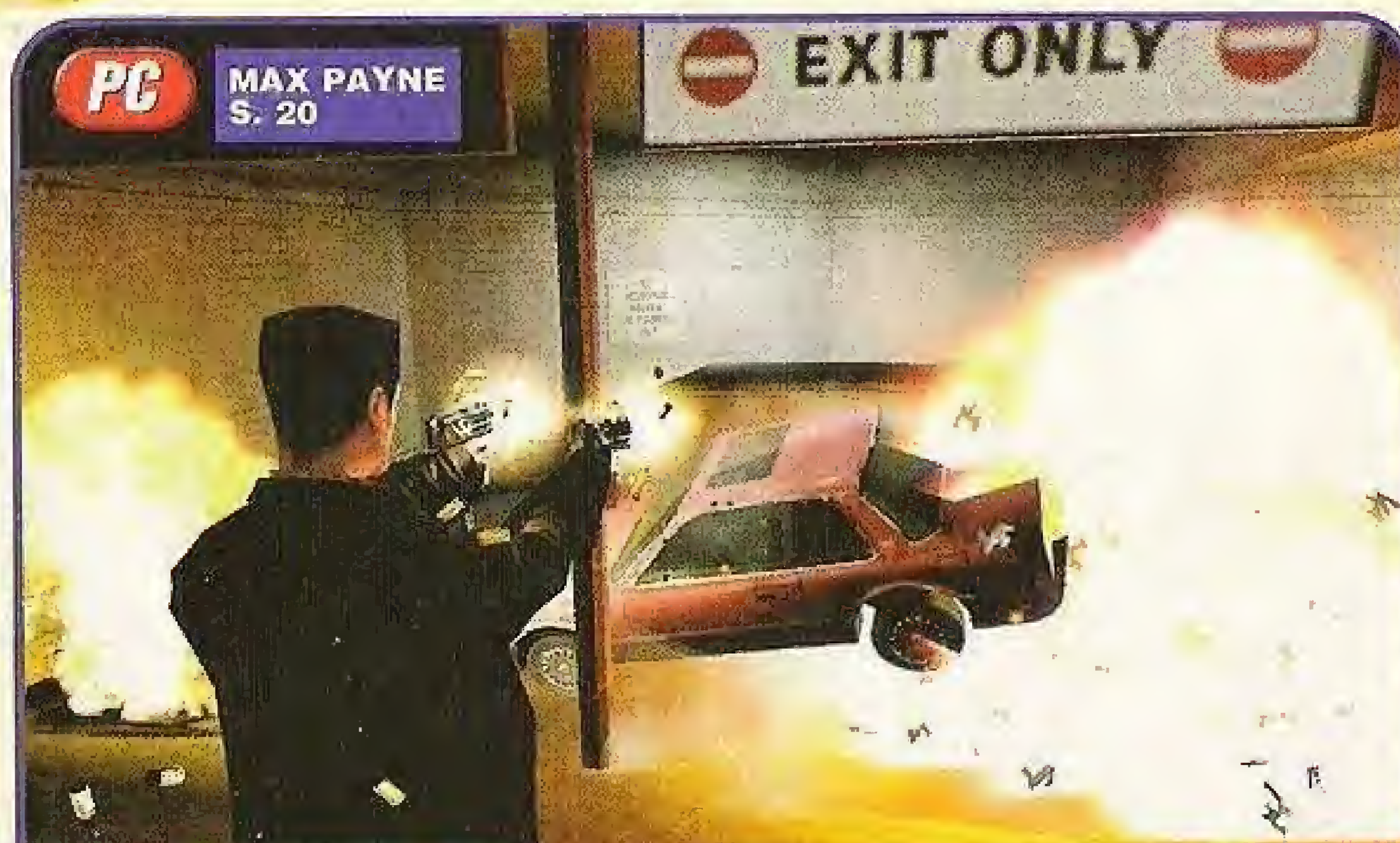


STING! S. 30


RALLY TROPHY S. 12



GRAN TURISMO 3 S. 24



MAX PAYNE S. 20

Już po wakacjach!

Skończyły się wakacje i miłe leniuchowanie, również CLICK! wraca do swojej normalnej postaci, czyli dwutygodnika. Rozpoczynamy także wprowadzanie drobnych zmian w wyglądzie pisma – mamy nadzieję, że dzięki temu stanie się ono jeszcze ciekawsze. W tym numerze przygotowaliśmy dla Was kolejną porcję testów gier, a wśród nich prawdziwą perełkę – recenzję długo oczekiwanego MAX PAYNE. Poza tym nie zabrakło ukochanego przez fanów wyścigów GRAN TURISMO 3, polskich wersji BG2 i STINGA! oraz pierwszych wrażeń z testu wersji beta RALLY CHAMPIONSJIP EXTREME. Jak zwykle przygotowaliśmy także dalszą część poradnika DIABLO II: LoD oraz mnóstwo nowinek sprzętowych. A dla wszystkich super gadżet: CLICKOWE PLAKIETKI GRACZA, które można przypiąć do kurtki lub plecaka! Zapraszamy do wspólnej zabawy!

Redakcja

Następny CLICK! już za dwa tygodnie – 13 września!

AQUANOX

Emerald „Dead Eye" Flint powraca! Twórcy kultowego ARCHIMEDEAN DYNASTY już niedługo uraczą nas drugą częścią tej fascynującej gry

Fabuła nawiązuje do wydarzeń z poprzedniej części gry. Podwodny śmiałek nadal stawia czoła przeciwnościom losu, tym razem w scenerii postapokaliptycznego świata roku 2666. Na Ziemi nie ma już od dawna miejsca dla ludzi, więc schronili się oni pod powierzchnią wody. Tam budują podwodne kolonie, miasta i kompleksy mieszkalne. Jak to jednak zwykle po kataklizmie bywa, nie opanowali jeszcze trudnej sztuki sprawiedliwego dzielenia zasobów. **Życie pod wodą jest więc pełne konfliktów (nie zawsze słownych), a nawet wojen. Panujące na określonych terenach frakcje: Atlantic Federation, The Shogunat, The Arabic Clansunion i anarchistyczne Tornado Zone nieustannie rywalizują między sobą o palmę pierwszeństwa.**

Na rynku nie ma zbyt wielu gier, których akcja rozgrywa się pod wodą. AQUANOX będzie miała sporo cech kosmicznej strzelaniny, nieco odmiennej, gdyż pod wodą znajduje się dno, nieobecne w przestrzeni kosmicznej. Wszyscy wielbiciele międzygwiezdnych akcji będą więc musieli nieco zmienić swoją taktykę walki. Na pewno jednak bardzo szybko poczują się swobodnie, jak u siebie w... statku. Akcja AQUANOX będzie bardziej dynamiczna niż w ARCHIMEDEAN DYNASTY. **Tak jak w poprzedniej części, nie zabraknie wątków handlowych, które nie tylko czynią grę bardziej interesującą, ale pozwalają również zdobywać fundusze na rozbudowę statku.**

Silnikiem graficznym napędzającym AQUANOX będzie, skonstruowany specjalnie w tym celu, KRASS ENGINE, dzięki któremu oprawa stanie się równie dobra, jak była w swoim czasie ta z ARCHIMEDEAN DYNASTY. W pełni trójwymiarowa grafika, wykorzystująca najnowsze technologie i pełną moc drzemiącą w układzie graficznym GeForce 3, sprawią, że gra będzie wyglądać fenomenalnie! **Parząc na plankton, bąbelki powietrza czy światło słoneczne prześwitujące przez powierzchnię wody, poczujesz się tak, jakbyś naprawdę zanurzał się w morskiej toni.** Dopracowany dźwięk wprowadzi cię w niesamowity, wręcz klaustrofobiczny nastrój...

Oprócz piratów i bandytów pod wodą spotkasz też niesamowite stwory. Ich istnienie jest efektem ludzkiej głupoty w dziedzinie eksperymentów genetycznych, jak i zwykłego zanieczyszczenia morskich głębin. Walka z nimi będzie wymagać zręcznych palców i odrobiny strategicznego myślenia, co stanowić ma kolejną atrakcję gry.

Wielowątkowa fabuła i ciekawe, rozbudowane misje sprawią, że ten tytuł będzie czymś więcej niż tylko bezmyślną strzelanką i może zainteresować wszystkich amatorów podmorskiej akcji.

kto to zrobił

MASSIVE DEVELOPMENT

Panowie z Massive Development zasłynęli swego czasu grą ARCHIMEDEAN DYNASTY, wyśmienitym symulatorem łodzi podwodnej ze sporą domieszką elementów handlowych. AQUANOX jest kontynuacją tej gry, zaś przy jego produkcji wykorzystano zupełnie nowatorskie rozwiązania.







Powrót do bazy po ciężkim dniu to przyjemny moment. Masz okazję odetchnąć, naprawić sprzęt i spożytkować zdobyte fundusze



Podwodny krajobraz, dzięki wykorzystaniu najnowszych technologii graficznych, zachwyci wszystkich graczy wysoką jakością

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

To już przesada !!!
Takie gry za 19,90 !?!



Extra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

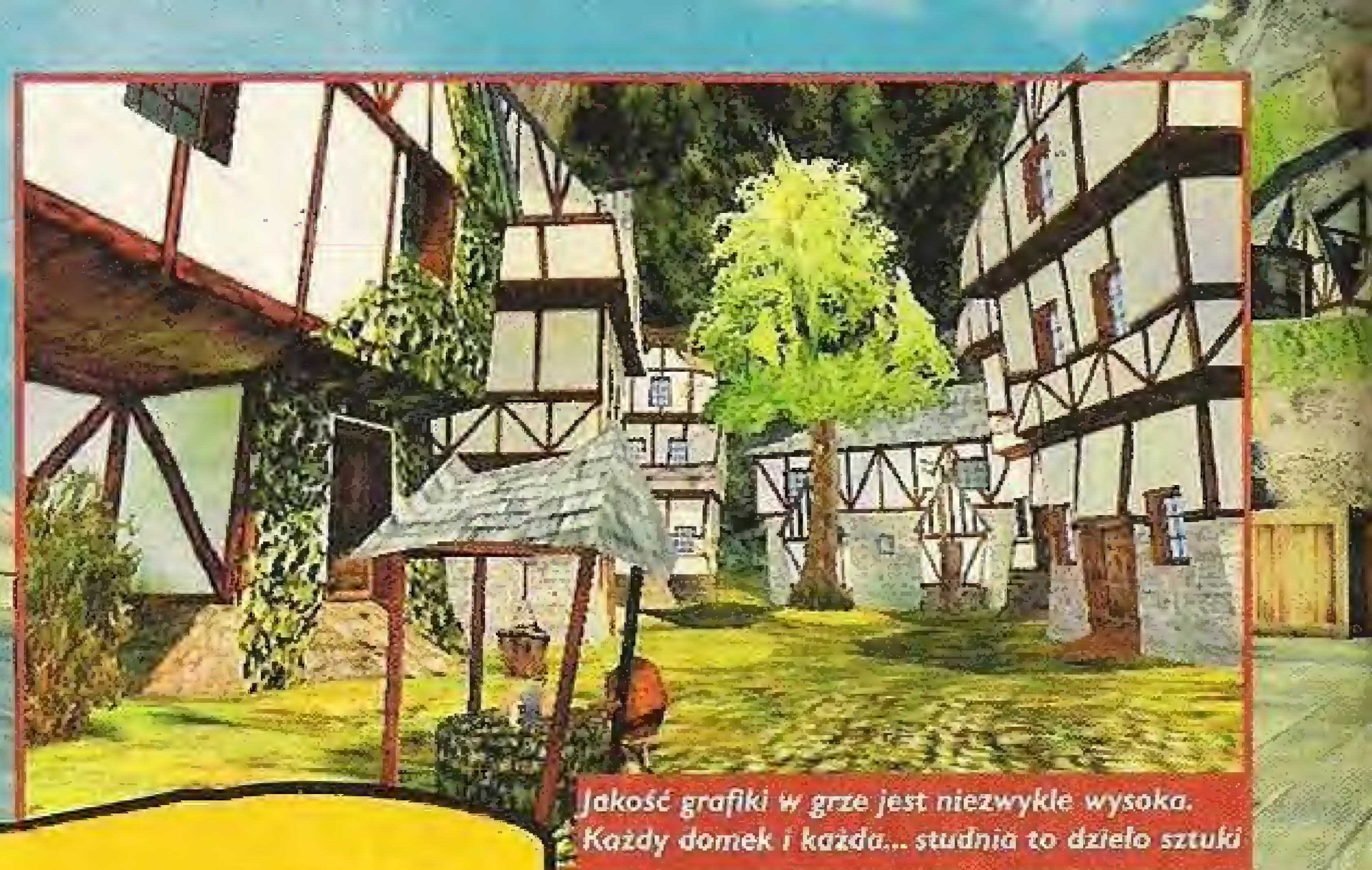
już w sprzedaży!

Więcej informacji pod adresem: http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe.
Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.







Jakość grafiki w grze jest niezwykle wysoka. Każdy domek i każda... studnia to dzieło sztuki

Galleon
Islands of Mystery

Sprawdzone pomysły są, w przypadku gier, wykorzystywane tak długo, aż przestaną być atrakcyjne. To zrozumiałe, chodzi przede wszystkim o zysk. Czasami jednak warto zająć się czymś nowym



Towarzyszki podróży bohatera wyglądają na delikatne i słabowite, okazuje się jednak, że potrafią nieźle walczyć

Zanim właściciele pecetów będą mogli nacieszyć się wspaniałościami, jakie oferować będzie GALLEON, zdąży upłynąć jeszcze sporo czasu. Dlaczego? Po pierwsze, jego premierę przewidziano na bliżej niesprecyzowany moment czwartego kwartału roku. Po drugie, gra tworzona jest głównie z myślą o konsoli Xbox.

Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło. GALLEON powstaje już od dłuższego czasu – w momencie, gdy rozpoczynano nad nim prace, triumfy święcił QUAKE 2, zaś o konsoli X-box śnili tylko nieliczni. Fakt, że programiści poświęcili tak wiele czasu na dopracowanie kodu gry, pozwala liczyć na to, że finalna wersja ISLANDS OF MYSTERY będzie produktem pozbawionym błędów i niedoróbek.

Skąd to całe zamieszanie? Otóż GALLEON opracowywany jest przez należącą do koncernu Interplay grupę Confounding Factor, która – poza fajnie przygotowaną stroną internetową – może pochwalić się tym, że w jej szeregach znajduje się jeden z głównych projektantów pierwszej odsłony serii TOMB RAIDER (przez wielu uznawanej za najlepszą część całości). **GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY zdaje się być grą bardzo zbliżoną do opowieści o przygodach Lary Croft. Chociaż, czy na pewno tak jest?**

Podobieństwo sugeruje oprawa graficzna, sposób ukazania akcji oraz przygodowy klimat gry. Jeżeli wierzyć obietnicom jej twórców, GALLEON będzie produkcją całkowicie nowej generacji, choć ma również czerpać z najlepszych pomysłów wypróbowanych w istniejących tytułach.

Głównym bohaterem będzie kapitan Rhama, morski awanturnik, rzucony przez los na brzeg pewnej wyspy. Jednej z sześciu, na których – jak głosi legenda – ukryte zostały elementy starożytnego artefaktu, dającego jego właścicielowi iście nadludzkie moce. Już na samym początku opowieści Rhama pada ofiarą spisku złych ludzi i od tego momentu będzie mógł polegać tylko na sobie oraz na sprawnym graczu, który przeprowadzi go pełną pułapek i niebezpieczeństw drogą do skrzyń ze skarbami. Trzeba przyznać, że kapitan Rhama jest jednym z najsprawniejszych fizycznie bohaterów gry komputerowej. To jednak nie wszystko – ludzie z Confounding Factor obiecują bowiem „inteligentny sterownik gry". Co to oznacza? Przede wszystkim należy pamiętać, że dotyczy to przede wszystkim wersji na konsolę X-box – jej pad wyposażony standardowo w technologię Force Feedback (przenoszenie sił) ma – poprzez drgania – sugerować grającemu, co powinien w danym momencie uczynić. Gdy, na przykład, Rhama porusza się po wąskiej skalnej półce, podczas gdy kilkadziesiąt metrów niżej szaleje morze, pad X-box'a będzie „znosić" bohatera w ten sposób, aby trzymał się on skalnej ściany. Nie znaczy to jednak, że kierowana przez gracza postać nie będzie mogła zginąć podczas rozgrywki. Jeżeli się uprzesz, możesz poprowadzić bohatera tak, aby spadł. Bez wątpienia fakt, że



Tak wielkiej sztaby nie podniósłby i sam Arnold Schwarzenegger, ale dla kapitana Rhamy to pestka. Ciekawe, czym mama go karmiła...


„Dzień dobry, nazywam się Rhama". Hmm, chyba ten wielki łysy pan o cienkich nogach nie zamierza wyciągnąć do ciebie ręki

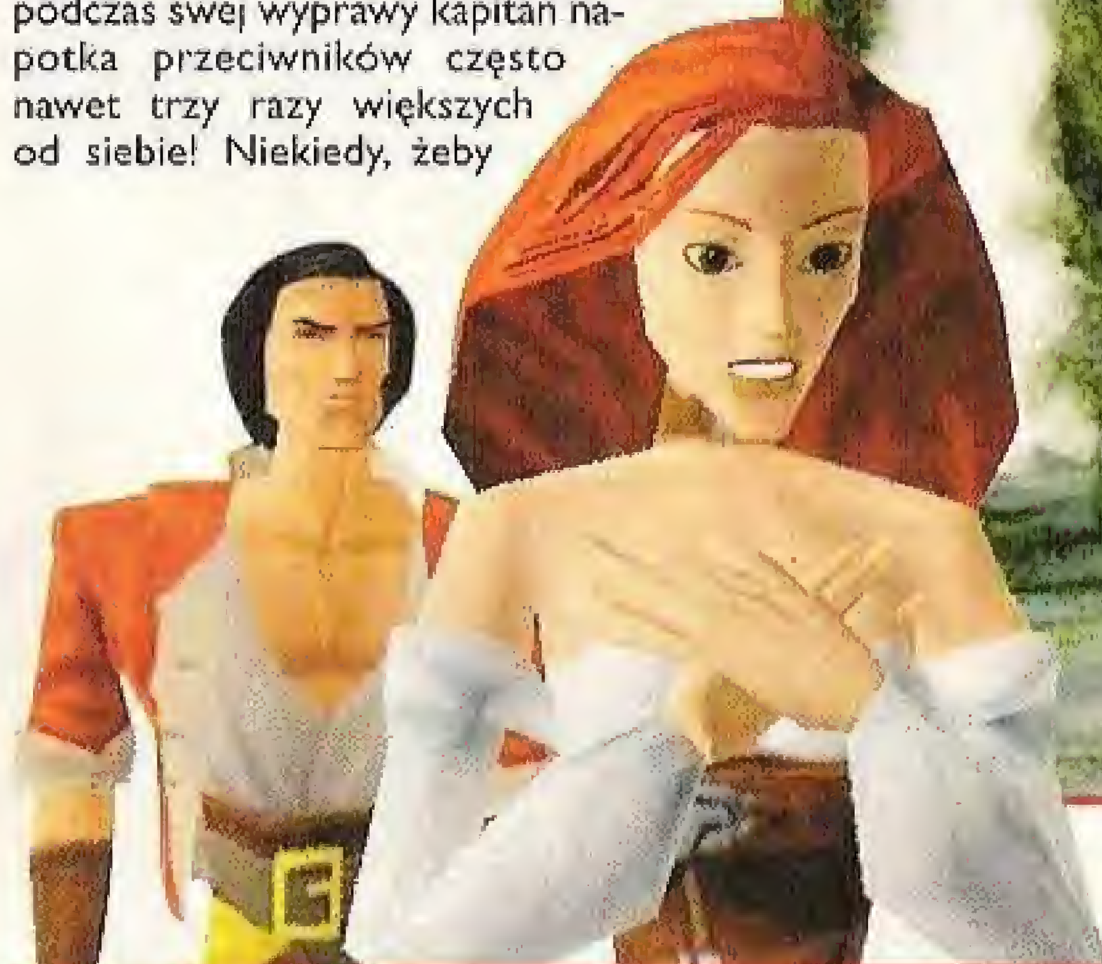

Droga do chwały i bogactwa biegnie czasem przez ruiny takie, jak te powyżej


Rhama często spotyka się oko w oko ze śmiercią – tutaj na przykład wisi na jednej ręce nad wielką przepaścią

konsola będzie podpowiadać, w którą stronę iść, jest rzeczą niezwykle nowatorską. **Poza tym Rhama ma charakteryzować się wysoką sztuczną inteligencją. Jeżeli np. drogę tarasować mu będzie gałąź, korsarz automatycznie przeczołga się pod nią.** Dodatkowe możliwości ruchów otrzymasz podczas potyczek z licznymi przeciwnikami – w tym miejscu warto wspomnieć, że w grze znajdziesz przeszło szesnaście rodzajów szabli, magicznych mieczy i innych, równie przekonujących argumentów. Kiedy zaś Rhama zostanie otoczony, będzie mógł wykonywać szereg akrobacji i trików, które mogą uratować mu życie. Głównym założeniem autorów GALLEONA jest to, aby gra zaskakiwała na każdym kroku. Powinno się to udać, zważywszy że podczas swej wyprawy kapitan napotka przeciwników często nawet trzy razy większych od siebie! Niekiedy, żeby wygrać, trzeba będzie posłużyć się jakimś sprytnym fortelem... lub znaleźć słaby punkt wroga.

Wraz z rozwojem akcji do Rhamy przyłączą się jeszcze dwie postaci. I to nie byle jakie! Chodzi bowiem o dwie powabne dziewczyny, które będą mogły skutecznie wspomóc dzielnego kapitana podczas wyprawy. Co ciekawe, mają one być pomocne nie tylko przy rozwiązywaniu zagadek, ale także w ferworze walki. Wiadomo, co trzy głowy, to nie jedna! Tym, co szczególnie przykuwa uwagę w tej grze, jest przede wszystkim jej szata graficzna. Patrząc na screeny, można wręcz pokusić się o pytanie, czy komputery osobiste będą w stanie udźwignąć taką mnogość szczegółowej i pięknej grafiki. Niewątpliwie w akcji wszystko to będzie prezentować się jeszcze lepiej... **Bardzo ciekawie zapowiada się też system pozycjonowania kamery. Zachowuje się ona „inteligentnie" i zawsze pokazuje akcję w taki sposób, że nic nie ma może ujść uwadze grającego.** Każdy, kto lubi gatunek TPP, wie, jak ważne jest dobre prowadzenie kamery – złe wykonanie tego fragmentu kodu kompletnie uniemożliwia przecież czerpanie przyjemności z zabawy i może doprowadzić gracza do furii.

GALLEON zapowiada się naprawdę bardzo ciekawie. Czy spełnią się obietnice producentów i jak ostatecznie gra zostanie wykonana okaże się jednak dopiero pod koniec roku. Oczywiście jeśli terminy premiery nie zostaną znów zmienione.




Żadna piracka gra nie może obejść się bez statków. To podstawa. Im większe statki, tym lepsze. Chwila, co ta krypa tutaj robi?!

kto to zrobił

CONFOUNDING FACTOR

Młoda grupa autorska, niemająca jeszcze na koncie żadnego sukcesu. Przyszłość maluje się jednak dla niej w różowych barwach – pod opiekuńcze skrzydła wziął ją bowiem Confounding Factor należący do koncernu Interplay. W tych warunkach twórcy GALLEONA mają szansę naprawdę rozwinąć skrzydła.

Adres: www.confounding-factor.com



Oficjalna strona autorów gry. Uwaga, przed jej odwiedzeniem musisz zainstalować dodatkowe plug-iny Shockwave

Tajemne sztuki walki


Na początku zawsze dobrze jest stanąć na głowie – to onieśmiela przeciwnika i kompletnie psuje mu szyki


Następnie należy uderzyć go kciukiem w kolano, stosując starochiński supercios mandarynów, i wróg jest już twój


No, chyba że przeciwnika szkolił Steven Seagal – wtedy po prostu wykręci ci rękę i kopniakiem w zadek odeśle do domu

PC	X-Box	N64	DC	A

Galleon: Islands of...
Charakterny Korsarz Szuka Skarbów
Premiera: czwarty kwartał 2001
Interplay / CD Projekt | 1 gracz

Szykuje się godny następca TOMB RAIDERA. Niestety, właściciele PC będą musieli jeszcze poczekać – GALLEON wychodzi w pierwszej kolejności na konsolę X-Box

Tekst: Anzelmo von Dirt

MYTH III: THE WOLF AGE

Już niedługo fani serii MYTH znów zasiądą przed monitorami swoich komputerów

Każdy z twoich wojowników będzie miał imię i osobowość. Nie pozwól więc, by stała im się jakaś krzywda i dbaj o każdego bez wyjątku

Historia trzeciej części MYTH jest bardzo zawiła. Grę można nawet nazwać tytułem „po przejściach". Długo debatowano nad tym, kto ma być wydawcą i kiedy (jeśli w ogóle) tytuł ujrzy światło dzienne. Dopiero połączenie sił Ritual Entertainment i Contraband Entertainment przyniosło oczekiwane rezultaty – prace nad MYTH 3 ruszyły wreszcie pełną parą. Ludziom przydzielonym do projektu znacznie ułatwiał zadanie fakt, że pracowali oni już wcześniej przy dodatkach z misjami i modach do MYTH (bardzo popularny w Internecie dodatek osadzony w realiach drugiej wojny światowej to właśnie ich zasługa). Fani serii nie powinni się więc martwić o jakość trzeciej części ich ulubionej gry.

MYTH 3 nie będzie klasyczną kontynuacją, lecz prequelem, którego akcja toczy się ponad 1000 lat przed wydarzeniami, które miały miejsce w części pierwszej. Dzięki temu teraz będziesz miał okazję znaleźć się w centrum tych wydarzeń, o których jedynie słyszałeś w poprzednich częściach gry.

Producenci zastrzegają, że trzecia odsłona MYTH z założenia nie będzie diametralnie różniła się od poprzedniczek. Autorzy nie zamierzają wprowadzać jakichś druzgocących zmian, tak jak np. uczyniła to firma Blizzard w WARCRAFT 3. Chcą po prostu iść za ciosem i zachować elementy, które przesądziły o sukcesie poprzednich części. **Zmianie ulegnie przede wszystkim oprawa graficzna, która zostanie dostosowana do obowiązujących obecnie standardów.**

Menu natomiast ma być jeszcze bardziej intuicyjnej przyjazne dla gracza.

Tym, co z pewnością przykuje twoją uwagę, okaże się właśnie fenomenalna, dopracowana do granic możliwości grafika, która ma zmieść z powierzchni ziemi wszystko, co do tej pory powstało. Bohaterowie, jednostki i cały teren, nie wyłączając najmniejszych kamyczków w błocie ani najcieńszego nawet źdźbła trawy, będą w pełni trójwymiarowe. Gałęzie i liście na drzewach będą się kołysać pod wpływem wiatru, tak samo jak krzewy i trawa, na której wojsko, kroczące zwartym szykiem, zostawi ślady. Najciekawsze wydaje się jednak to, że przedzierający się przez chaszcze żołnierze pozostawią po sobie wyraźne ślady na krzakach, a nie – jak to ma miejsce w większości gier – przenikną przez nie niczym powietrze. O wysokiej jakości grafiki świadczyć będzie też fakt, że podczas przybliżania i oddalania widoku ostrość obrazu na pewno się nie pogorszy. **Stanie się tak za sprawą siedmiu nakładanych dynamicznie warstw tekstur, które będą zmieniane w zależności od tego, w jakiej odległości od obiektu znajdować się będzie kamera.** W silniku graficznym producenci zastosują kilka rozwiązań zapożyczonych z wcześniejszych produkcji Ritual, takich jak HEAVY METAL F.A.K.K. 2 czy SIN.

W MYTH 3 znajdziesz ponad 25 misji dla pojedynczego gracza i wiele znanych trybów zabawy wieloosobowej, także tych CO-OPERATIVE, zapomnianych przez producentów gier. Co ciekawe, MYTH 3 wydany zostanie na dwuformatowej płycie, na której znajdą się dwie wersje programu – na peceta i na Macintosha. Biorąc pod uwagę skok w jakości pomiędzy pierwszą i drugą częścią sagi, można bez obaw czekać na MYTH 3: THE WOLF AGE.


Barbarzyńcy uwielbiają wszelkiego rodzaju obrządki, w szczególności, jeśli wiążą się one z tańcowaniem dookoła totemu. Imprezy nie są wynalazkiem XX wieku!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

kto to zrobił

MUMBO JUMBO

Mumbo Jumbo jest stosunkowo „świeżą" firmą na rynku producentów gier. Mimo to ludzie pracujący w tej firmie to prawdziwi weterani komputerowej rozrywki, którzy stworzyli lub współtworzyli wcześniej takie hity, jak: HEAVY METAL: F.A.K.K. 2, FALLOUT, SIN, QUAKE MISSION PACK 1: SCOURGE OF ARMAGON i DUKE NUKEM 3D


Chyba nie ma szans na tradycyjną wymianę koszulek – te dwie grupki będą zaraz walczyć na śmierć i życie



Adres: http://myth3.godgames.com

Oficjalna strona MYTH 3 zawiera niewielką ilość informacji i sporą dawkę zdjęć z nadchodzącego hitu

PC	Mac	N64	DC	A

Myth III: The Wolf Age
Trzecia Odsłona Kultowego Przeboju
Premiera: Gwiazdka 2001
Mumbo Jumbo / Play-It | 1-Multiplay

Akcja gry toczyć się będzie 1000 lat przed wydarzeniami z pierwszej części, co nada grze nowego smaku, który poczują przede wszystkim zapaleni fani

WARHAMMER Online

Czas ostrzyć miecze i polerować tarcze! W Imperium po raz kolejny szykuje się wojna

WARHAMMER FANTASY BATTLE, jedna z najpopularniejszych strategicznych gier figurkowych na świecie, doczekał się już dwóch adaptacji na komputer (początkowo na PC, potem także na Playstation). Zaczęło się od SHADOW OF THE HORNED RAT, następnie na półki sklepowe trafił DARK OMEN. Obydwie gry zostały bardzo dobrze przyjęte przez graczy, chociaż cierpiały na tę samą przypadłość – brak naprawdę dobrego trybu multiplayer. Co prawda fabuła była prowadzona bardzo sprawnie i gracz się nie nudził, lecz przecież podstawową ideę WARHAMMERA stanowi współzawodnictwo (zarówno w zakresie komponowania armii, jak również samego starcia zbrojnego). **Teraz wszyscy miłośnicy WFB będą mieli okazję zmierzyć się ze sobą poprzez Internet.** WARHAMMER ONLINE powstaje w studiach brytyjskiej firmy Climax, która w tym celu stworzyła spółkę z Games Workshop (oprócz WARHAMMERA ma się jeszcze ukazać kilka tytułów opartych na produktach GW, ale na razie nie zdradzono więcej szczegółów).



Na potrzeby WARHAMMERA powstaje autorski silnik graficzny, dzięki któremu wreszcie zarówno teren, jak i jednostki, będą w pełni trójwymiarowe (w SHADOW OF THE HORNED RAT i DARK OMEN wykorzystano rzut izometryczny i płaskie jednostki, tzw. sprite'y). Jak widać na screenach, pole walki prezentuje się naprawdę elegancko. Gra przypomina nieco, pod względem wykonania, takie tytuły jak np. SHOGUN. **Największą zaletę gry będzie niewątpliwie duże podobieństwo modeli jednostek do oryginalnych figurek – każdy, kto grał w prawdziwego WARHAMMERA, bez trudu je rozpozna.** Wszystkie modele wykonano bardzo starannie. Ciekawe, czy animacja będzie równie imponująca... Ogromne znaczenie ma też prawidłowe prowadzenie kamery – oby nie okazało się ono gorsze niż w DARK OMEN lub serii MYTH.



Szereg za szeregiem – imperialna piechota przygotowuje się do śmiertelnego zwarcia z wrogiem

Producenci nie zdradzili, na ile zasady rozgrywki będą zgodne z oryginalnymi. Prawdopodobnie część rzeczy ulegnie zmianie, gdyż figurkowy WARHAMMER to gra turowa, zaś bitwy w komputerowej wersji rozgrywane będą w czasie rzeczywistym, tak jak w poprzednich częściach. Szkoda, że programiści z Climax nie wpadli na pomysł, by umożliwić wybór pomiędzy trybem turowym i RTS, tak jak w FALLOUT TACTICS. Takie rozwiązanie usatysfakcjonowałoby wszystkich graczy.

Nie wiadomo jeszcze, jakie armie będą występować w grze, lecz – sądząc po materiałach udostępnionych przez firmę Climax – na pierwszy ogień pójdą najbardziej klasyczne figurki, czyli Imperium oraz Orki i Gobliny. Przypuszczalnie wybór będzie jednak znacznie szerszy.

Na razie bez odpowiedzi pozostaje też pytanie, w jaki sposób zorganizowana zostanie gra w WARHAMMERA ONLINE – czy będą to bezpłatne serwery w stylu BattleNetu, czy też płatne, jak na przykład w przypadku gry EVERQUEST. Znając jednak agresywną politykę finansową firmy Games Workshop, należy raczej spodziewać się rozgrywki płatnej. Tak czy inaczej, możliwość stworzenia własnej armii i zmierzenia się z żywym przeciwnikiem z pewnością zaintryguje fanów WFB na całym świecie.



kto to zrobił

CLIMAX

Ta brytyjska firma została założona w 1988 roku i ma na swoim koncie kilka interesujących tytułów, w tym wersje PSX takich gier jak DIABLO i POPULOUS: THE BEGINNING. Jakość gwarantowana.

Młot i tarcza – wyposażenie każdego prawdziwego mężczyzny



Jak wiadomo, Orki najbardziej lubią grabić, niszczyć i palić. To ostatnie zdecydowanie wychodzi im najlepiej



Strona zawiera, jak na razie, dość skąpe informacje o grze. Znajdziesz tam również kilkanaście ciekawych screenów

PC	PSX	N64	DC	A
WARHAMMER ONLINE – Sieciowa Wersja Figurkowego Warhammera				
Premiera: druga połowa 2002				
Climax / dystr. w Polsce nieznany				multiplayer

Fani WARHAMMERA długo czekali na sieciową wersję tej gry. Teraz będą mogli do woli walczyć z przeciwnikami rozsianymi po całym świecie

Tekst: Piotr „Frogger" Moskal;

Krwiopijca Raziel straszył cię już w 1999 roku. Od czasu jego ostatniego starcia z równie groźnym Kainem minęły dwa lata. Najwyższy czas na powrót

SOUL REAVER 2

Dzięki SOUL REAVER 2 ponownie odwiedzisz mroczną krainę Nosgoth. Ci, którzy pamiętają jeszcze BLOOD OMEN i SOUL REAVER, z pewnością się ucieszą – Nosgoth jest bowiem jednym z ciekawiej opracowanych komputerowych światów. Opowiadające o tej krainie gry przygotowywane były (i to się nie zmieniło) z myślą o starszych graczach. Nie ma w tym zresztą nic dziwnego – świat Nosgoth to przecież Ziemia opanowana przez wampiry, na której ludzie, pozbawieni dawnych przywilejów, odgrywają rolę bezbronnych owieczek.

Opracowywany w laboratoriach Crystal Dynamics SOUL REAVER 2 nie będzie jedyną grą opowiadającą o Nosgoth. Równolegle trwają bowiem prace nad BLOOD OMEN 2 – historią skupiającą się na losach samego Kaina. Nie trzeba się jednak na niej koncentrować, gdyż wampir Kain będzie polował na swe ofiary także w SR2. Jakby na sprawę nie patrzeć, w każdej opowieści musi być jakiś czarny charakter, a starszy od węgla wampir doskonale się do tego nadaje. Pierwsze skrzypce w omawianym programie grać będzie Raziel, a Kainowi – jak się rzekło – przypadnie rola jego głównego przeciwnika. Zresztą obaj panowie nigdy nie pałali do siebie specjalnie ciepłymi uczuciami... Już na początku pierwszej części KOSIARZA DUSZ bezwzględny Kain rozkazał wrzucić swego ówczesnego sługę, Raziela, w odmęty jeziora, gdzie ten miał sczeznąć. Mówi się, że młody wampir knuł spisek przeciwko swemu panu, jednakże nawet jeśli brać to za prawdę, mąciwoda nie miał większych szans na zrealizowanie planu.

Wszystkie nadzieje zatonęły wraz z samym zainteresowanym. **Starsi Bogowie nie pozwolili jednak Razielowi umrzeć i wysłali go – a raczej to, co z niego pozostało – na krucjatę przeciwko jego niedoszłemu mordercy.** Wody jeziora zniszczyły nieszczęśnika – wypaliły jego wnętrzności i spopieliły skórę, pozostawiając dyszącą nienawiścią świadomość oraz imponujące umiejętności bojowe.

Już w 1999 roku wygląd Raziela robił niemałe wrażenie. Był przygarbiony, przerażający – wyglądał jak prawdziwy antybohater, a należy pamiętać, że gdy SOUL REAVER święcił triumfy, postać wampira składała się z 500 polygonów (wielokątów). Kiedy druga część SR trafi do sklepów, Raziel będzie stworzony aż z – bagatela! – 3000 wielokątów. **Największe zmiany, w porównaniu z pierwszą częścią gry, dotyczą grafiki. Budowle opracowane zostały przez prawdziwych architektów, poprawiono efekty specjalne, jakość nowej grafiki możesz zresztą ocenić, pa-**



Słynny portret Raziela, znany szerzej jako „Wampir z witrażykiem". Zwróć uwagę na to, jak autor obrazka wyeksponował strzeliste kolumny znajdujące się w sali



A oto Kain. Mocniejszy od stalowej liny i wredniejszy od poborcy podatków



Nie od dziś wiadomo, że leżakowanie w cmentarnej ziemi potwornie niszczy cerę. Dlatego każdy szanujący się wampir przynajmniej raz w roku jedzie się poopalać

Talii osy mogłaby Razielowi pozazdrościć niejedna panienka na wydaniu


Pogoda będzie się dynamicznie zmieniać. Może spaść śnieg, a czasami nawet i grad

kto to zrobił

CRYSTAL DYNAMICS

Autorzy m.in. GEX 3D, BLOOD OMEN i SOUL REAVER. Grupa autorska należąca do Eidos Interactive to twórcy oryginalni i jedyni w swoim rodzaju. Ostatnimi czasy ekipa skupiła się na grach z serii LEGACY OF KAIN na PC i PS2. Świat rządzony przez wampiry epatuje grozą jak z horrorów z Lugosim.

trząc na ozdabiające tę stronę obrazki. Robią wrażenie, prawda? W jednym z wywiadów pracownicy firmy Crystal Dynamics przyznali, że kiedy powstawała pierwsza część przygód Raziela, musieli często stosować zamglenie poziomów, żeby komputery były w stanie udźwignąć grę. Teraz efekt ten pojawiać się będzie tylko po to, żeby dodać otoczeniu klimatu czystej grozy.

Nie należy natomiast oczekiwać niespodzianek w scenariuszu. Wydarzenia będą logicznym rozwinięciem wątków z SOUL REAVER. Producenci obiecują jednak graczom, że poznają oni wiele zaskakujących faktów z historii Nosgoth. Fanów serii nie zaskoczy zapewne informacja, że historia skupiać się będzie wokół tajemniczych Filarów Nosgoth. Jak stwierdził w wywiadzie producent tytułu, Andrew Bennett, „wszyscy ci, którzy czekają na SOUL REAVER 2, nie powinni być zawiedzeni". Nie ma podstaw, by mu nie wierzyć, zwłaszcza że obiecuje on także usprawnienie systemu walki. **Raziel będzie miał teraz możliwości działania porównywalne z postaciami z TEKKENA, lecz i jego przeciwnicy nauczyli się kilku nowych sztuczek.** Słynny miecz Raziela, tytułowy Soul Reaver, będzie znacznie mocniejszy niż w pierwszej części gry. Jak obiecują pracownicy Crystal Dynamics, poza wygrażaniem nim wrogom, wampir będzie mógł go wykorzystać np. do wyłamania drzwi. Oczywiście, w końcu nie samym mieczem bohater wojować będzie. Do jego dyspozycji pozostają wciąż mocne pazury oraz... każdy kawał żelastwa, jaki po drodze wpadnie mu w łapska. Zdarzą się też sytuacje, w których konieczne okaże się pożarcie duszy pokonanego przeciwnika (w końcu masz do czynienia ze światem magii i miecza!).

Na koniec jeszcze dwie dobre wiadomości. Silnik graficzny gry przygotowywany został w taki sposób, aby animacja nigdy nie zwalniała poniżej 60 klatek na sekundę. SOUL REAVER 2, hołdując tradycji zapoczątkowanej przez zacnego przodka, będzie ładował się do systemu na bieżąco. Oznacza to, że podczas grania nie zobaczysz nigdy ekranu ładowania się nowego poziomu. To nie tylko miłe, ale i praktyczne – oszczędza bowiem cenny czas gracza.

Nowa gra zapowiada się jako pozycja bardzo ciekawa, wciągająca, mroczna i – co chyba najważniejsze – płynnie działająca!


Mimo pogruchotanych skrzydeł Raziel może całkiem nieźle szybować


Dobry szkic postaci to podstawa jej modelu 3D


Poszczególne poziomy będą bardzo rozległe. Znaczna część wydarzeń w SOUL REAVER 2 rozegra się w zamczysku pana wampirów, czyli demonicznego Kaina



Oficjalna strona wydawcy gry, na której – korzystając z rozwijanej listy – znajdziesz odnośnik do strony SR2

PC | PS2 | N64 | DC | A

SOUL RAVER 2
Action Adventure
Premiera: jesień 2001
Eidos / IM Group | 1 gracz

Nowa porcja przygód Raziela w świecie, którym rządzą wampiry. Będzie strasznie i ponuro, toteż nie siadaj do gry, jeśli masz słabe nerwy

Tekst: Anzelmo von Dirt

Czy miałeś kiedyś ochotę pościgać się autami z lat 70. i 80.? Jeżeli tak, to cierpliwie czekaj na ten tytuł







Rally Trophy

Ryzykowne wyprzedzanie na skraju przepaści - mandat murowany

Trudno stworzyć dobrą, a zarazem innowacyjną grę samochodową, dlatego programiści często ograniczają się do powielania sprawdzonych pomysłów. Na szczęście twórcy z firmy Bugbear poszli inną drogą i pracują nad nietypową samochodówką. W RALLY TROPHY, jak sam tytuł sugeruje, weźmiesz udział w historycznych rajdach samochodowych. **Gra oferuje 14 dopracowanych w najdrobniejszych szczegółach pojazdów, nie wyłączając karoserii, wnętrza czy systemu uszkodzeń.** Ten ostatni ma być, według zapewnień autorów, najbardziej realistycznym z tych, jakie dotychczas oglądałeś.



Jeden zły ruch kierownicą i możesz poszybować w przepaść...

RALLY TROPHY to pierwszy historyczny symulator rajdów samochodowych, masz więc szansę w końcu ujrzeć na masce wgniecenia po otarciu się o bandę czy uderzeniu w drzewo. Stłuczki nie będą obojętne dla pracy silnika (w pewnym momencie może odmówić posłuszeństwa) czy kół, których stan nieraz uniemożliwi ci dalszą jazdę i zmusi do powrotu na start. Gdy jednak uda ci się szczęśliwie ukończyć rajd, możesz naprawić uszkodzoną chłodnicę lub wymienić zużyte opony.

Jak na symulator w najlepszym wydaniu przystało, będziesz mógł także poddać swoje auto tuningowaniu, i np. zmienić amortyzatory, filtry powietrza czy przekładnie biegów. Efekty tych zmian odczujesz w czasie wyścigów. Trasy (będzie ich 49) mają się różnić długością, stopniem trudności oraz warunkami atmosferycznymi. Nie lekceważ wpływu śniegu, deszczu czy wiatru na twoje rajdowe osiągnięcia – tylko dobre przygotowanie pojazdu zapewni ci zwycięstwo. Nie martw się jednak: po deszczu będzie słońce, tak jak po nocy dzień...

Trasy, przedstawione w pełnym trójwymiarze, wyglądają malowniczo. Są różnorodne, a każdy element – okoliczne domy, drzewa, nawet kamienie – wyglądają, jakby były prawdziwe, a nie wirtualne. Autorzy nie zapomnieli także o takich detalach jak oślepiające promienie słońca czy ślady na nawierzchni po brawurowej jeździe. Zresztą wystarczy spojrzeć na na screeny. Czyż nie są śliczne?

Oprawa dźwiękowa gry nie ustępuje szacie graficznej. W czasie rajdu, oprócz warkotu silnika, dobiegną cię odgłosy natury: świergot ptaków czy wycie wilków. Jeśli gwałtownie ruszysz na asfalcie, usłyszysz charakterystyczny pisk opon. Wszystko to bardzo urozmaica zabawę.

Gra RALLY TROPHY, która trafi do sklepów ponoć na jesieni tego roku, zapowiada się na najlepszą symulację wyścigów samochodowych z najdoskonalszą grafiką, jaką do tej pory stworzono na komputery klasy PC.

kto to zrobi?

BUGBEAR ENT.

Bugbear Entertainment Ltd. jest małą finlandzką firmą, której siedziba mieści się w Helsinkach. Dotąd nie ma na swoim koncie żadnych sukcesów, ale widząc zapał i zaangażowanie włożone w RALLY TROPHY, można zaryzykować stwierdzenie, że jej przyszłość maluje się w jasnych barwach.



Strona w dwóch wersjach językowych: angielskiej i niemieckiej. Mnóstwo informacji o grze i motoryzacji



Takim wozem raczej nie pokazałbyś się na mieście, ale, jak się przekonasz, jego osiągi wcale nie są aż takie złe



Słoneczko przygrzewa aż miło, a Pan Kierowca jedzie na włączonych światłach. Cóż za marnotrawstwo energii!

PC	X-Box	N64	DC	A

Rally Trophy
Szalone lata 70. w dziedzinie motoryzacji
Premiera: jesień 2001
Bugbear / CD Projekt | 1-8 graczy

Stare wozy, nowiutka oprawa graficzna – ta mieszanka może okazać się strzałem w dziesiątkę, biorąc pod uwagę natłok miernych tytułów na rynku

Tekst: Robert „Robal" Sulisz

STARMAGEDDON

Legenda polskiej rozrywki komputerowej, Adrian Chmielarz, ponownie uderza! Jego kolejna produkcja to już tradycyjnie wielka innowacja i rewolucja gatunkowa. No cóż, nie raz to obiecywał... Zobaczymy

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Współzałożyciel najpopularniejszej polskiej firmy developerskiej, Metropolis Software House, przeniósł się ostatnio do oddziału Lemon Interactive i tam zamierza kontynuować swoje prace nad nowymi grami. Pierwszą propozycją, zapowiadaną na koniec roku, jest STARMAGEDDON, nazwany przez twórców trójwymiarowym kosmicznym RTS-em nowej generacji.

STARMAGEDDON będzie wymagał od gracza umiejętności szybkiego myślenia, sprawnego wydawania rozkazów oraz dokładnego i szczegółowego obmyślania strategii. Na szczęście gra ma się charakteryzować na tyle wyważoną dynamiką, aby każdy poradził sobie z dowodzeniem kosmiczną flotą. Zagłębiając się w kolejne misje, będziesz zdobywał nowe umiejętności, by móc sprostać coraz trudniejszym wyzwaniom. Sprawnemu sterowaniu oddziałami będzie dodatkowo sprzyjać całkowita swoboda obracania kamerą, której nie było dotąd w żadnej grze. **Dzięki tej innowacji nareszcie poczujesz to, o czym od dawna wiesz – że Kosmos jest bezkresną przestrzenią...**

Sukces grze ma przynieść połączenie tego, co było najlepsze w tytułach już wydanych (takich jak np. fenomenalny HOMEWORLD) i wprowadzenie szeregu zmian, dostosowujących produkt do obowiązujących obecnie standardów. Twórcy są najbardziej dumni z trójwymiarowego silnika graficznego.

Dane każdego elementu otoczenia będą na bieżąco uaktualniane przez układ graficzny, dzięki czemu nie zobaczysz dwóch takich samych eksplozji czy wybuchów. Ponadto gra ma korzystać z najnowocześniejszych właściwości układów graficznych, między innymi z dobrodziejstw układu GeForce 3.

Tyle nowości. Ze standardowych elementów gier RTS pozostawiono system sterowania – nadal lewym przyciskiem myszy będziesz zaznaczać jednostki lub cały oddział i wydawać rozkazy. Sam styl rozgrywki także nie uległ modyfikacji. **O sprawnym rozwoju technologicznym nadal decydować ma zasobność w surowce naturalne, a kluczem do sukcesu będzie sprawny i zmasowany atak na przeciwnika.**

Nieco życia w dość sztampową rozgrywkę ma tchnąć fabuła, która – wedle zapowiedzi producentów – będzie wielowątkowa i bardzo dramatyczna. Udział w grze wezmą trzy rasy – ludzie oraz dwa gatunki Obcych. Zabraknie natomiast podziału na misje tworzące spójną całość, co przy tak skomplikowanej fabule należy uznać za błąd. Jednostki zdobywające doświadczenie w walce nie stracą go podczas kolejnej misji, ale będą się dalej rozwijały, stając się lepszymi strzelcami lub zwrotniejszymi pilotami. Wszystko to wnosi powiew świeżości do gry, a czy całość odniesie sukces, dowiemy się niebawem.





BUM! Chociaż w sumie nie - wbrew temu co sądzą producenci z Hollywood, w kosmicznej próżni dźwięki się nie rozchodzą



Cieszące oko efekty specjalne i atrakcyjne projekty plansz mają zadecydować o sukcesie Starmageddon. Może tak się stanie...

kto to zrobił

LEMON INTERACTIVE

Dział produkcji firmy Lemon Interactive to inicjatywa Adriana Chmielarza, dawniej pracującego pod szyldem Metropolis Software House, który swego czasu zasłynął nie tylko w Polsce, ale i na całym świecie takimi grami, jak ROBO RUMBLE oraz GORKY 17, znany na Zachodzie jako ODIUM.



Strona ma ruszyć już w najbliższym czasie. Na razie o grze można się dowiedzieć, że jest to RTS. I tyle...

PC	PSX	N64	DC	PL

Starmageddon
Bardzo Nowatorski 3D RTS
Premiera: październik 2001
Lemon Interactive | 1-multiplayer

STARMAGEDDON zapowiada się ciekawie. A jak przyjmie tę grę dość hermetyczny polski rynek, dowiemy się już niedługo

ROCK MANAGER PC

Jeżeli zawsze chciałeś zostać menedżerem grupy rockowej, to nadarza się ku temu znakomita okazja. Dzięki grze ROCK MANAGER wcielisz się w rolę promotora małej grupki muzyków, których marzeniem jest dostanie się na szczyty list przebojów. Jako menedżer będziesz musiał im w tym pomóc, grając nie zawsze czysto, posuwając się do takich środków perswazji, jak zastraszanie, łapówki czy kradzieże sprzętu innym grupom. Oprócz tych „dodatkowych" umiejętności nawiązywania kontaktów z konkurencją, będziesz też musiał wykazać się smykałką do interesów, sprawnie dobierając muzyków, trasę koncertową lub rozdzielając wynagrodzenie. Czy będzie to łatwa, lekka i przyjemna praca? Dowiesz się już niedługo, a w międzyczasie możesz poćwiczyć swoje talenty marketingowe gdzie indziej.





TOCA RACE DRIVER PC PS2



Codemaster, twórcy słynnej serii TOCA i COLIN McRAE RALLY, stwierdzili ostatnio, że tym razem nie chcą dawać graczom kolejnej wersji sprawdzonego hitu, lecz popchnąć gatunek wyścigów samochodowych do przodu. Nowy produkt tejże firmy będzie charakteryzował się przede wszystkim silnym naciskiem na więź gracza z jego komputerowym odpowiednikiem i niemal natychmiastowe utożsamienie się z nim. Rozwój kariery oraz podnoszenie umiejętności kierowania samochodem mają stanowić główne elementy wpływające na wysoką grywalność produktu.

SPEEDBALL ARENA PC



Znana jeszcze z czasów panowania komputerów Amiga firma Bitmap Brothers zamierza wydać kolejną część swojego największego przeboju – serii SPEEDBALL. Jest to futurystyczny, brutalny sport, podobny pod względem założeń do footballu amerykańskiego. Nowa odsłona gry, w pełni trójwymiarowa, ma oferować zaawansowane tryby zabawy wieloosobowej. Umiejętności i charakterystyki członków twojej drużyny będą rosnąć w miarę upływu czasu. Będziesz mógł trenować swój team w trybie dla pojedynczego gracza, a później z dumą wystawiać zawodników w meczach międzynarodowych, rozgrywanych przez Internet. Twoja drużyna może się również składać z żywych zawodników – a to za sprawą opcji gry wieloosobowej. Wystarczy zebrać kolegów z podwórka i namówić ich by odpalili grę i połączyli się z Internetem.

HALO X-BOX PC MAC

Chociaż o grze napisano już dużo, faktem godnym odnotowania jest potwierdzona zapowiedź HALO na... PC. Ten przełomowy tytuł z gatunku FPP pierwotnie miał powstać właśnie na tę platformę, ale pojawienie się na horyzoncie konsoli X-BOX zmieniło nieco plany twórców – gra miała zostać wydana jedynie na tę konsolę. Teraz jednak Microsoft, który przejął pod swoje skrzydła producenta gry (firmę Bungie) potwierdził informacje, że HALO ma się ukazać również na PC i na „poczciwe" Macintoshe, które obecnie niczym nie odstają od pececów pod względem jakości oferowanej grafiki i interfejsu. Premiera HALO przeznaczonego na platformę PC odbędzie się prawdopodobnie wraz z europejską premierą konsoli X-BOX.



ZOO TYCOON PC



Już niedługo, bo – jak zapowiada Microsoft – w październiku, będziesz mógł wcielić się w rolę dyrektora miejskiego ZOO. Zadania nie można zaliczyć do łatwych, ponieważ własnoręczne zarządzanie strukturą parku, stawianie klatek i organizowanie wystaw, dbanie o adaptację zwierząt oraz budynki może nastręczyć ci wielu trudności. Dobrze prosperujące ZOO to przede wszystkim czyste ZOO, ze zdrowymi zwierzętami i atrakcjami przyciągającymi rzesze odwiedzających. O wszystko to będziesz musiał zatroszczyć się osobiście. Oprócz szeregu wyzwań gra da ci możliwość swobodnej budowy wymarzonego parku dla futrzaków. Czy uda ci się zbudować obiekt, które może konkurować z ogrodem państwa Gucwińskich? Przekonasz się niebawem.



KNIGHTS AND MERCHANTS: THE PEASANTS REBELLION
PC



Prawdopodobnie już we wrześniu polski oddział Topware wyda drugą część cieszącej się sporą popularnością gry KNIGHTS AND MERCHANTS, przypominającej nieco serię THE SETTLERS. THE PEASANTS REBELLION oferować będzie ponad 30 nowych misji, kilka bardzo zaawansowanych opcji gry wieloosobowej i szereg różnorodnych typów wojsk. Do tego wszystkiego dorzucona zostanie nieco unowocześniona, ale nadal nawiązująca do klasycznego klimatu poprzedniej części zabawy, oprawa graficzna.

NEVERWINTER NIGHTS
PC

Mimo sporych rozmiarów artykułu, który ukazał się w CLICK! 14/15, nie pojawiło się tam zbyt wiele wiadomości o przebiegu akcji tej zapowiadającej się na wielki hit gry z gatunku RPG. Z najnowszych doniesień wynika, że jej fabuła dla pojedynczego gracza podzielona zostanie na dwadzieścia scenariuszy, które rozgrywane będą w okolicach dwóch miast – Neverwinter i Luskan. Wszystko wydarzy się, oczywiście, w świecie Advanced Dungeons & Dragons – Forgotten Realms. Starożytne miasta, od wieków ze sobą rywalizujące, zostały jakiś czas temu nawiedzone przez niespodziewane nieszczęścia. Neverwinter zostało spustoszone przez zarazę, a Luskan dostało się we władanie mrocznych wojowników. Gracz będzie musiał odwiedzić te dwie gigantyczne rozmiarów lokacje i ich okolice, badając przyczyny takiego stanu rzeczy. Już nie możemy się doczekać!

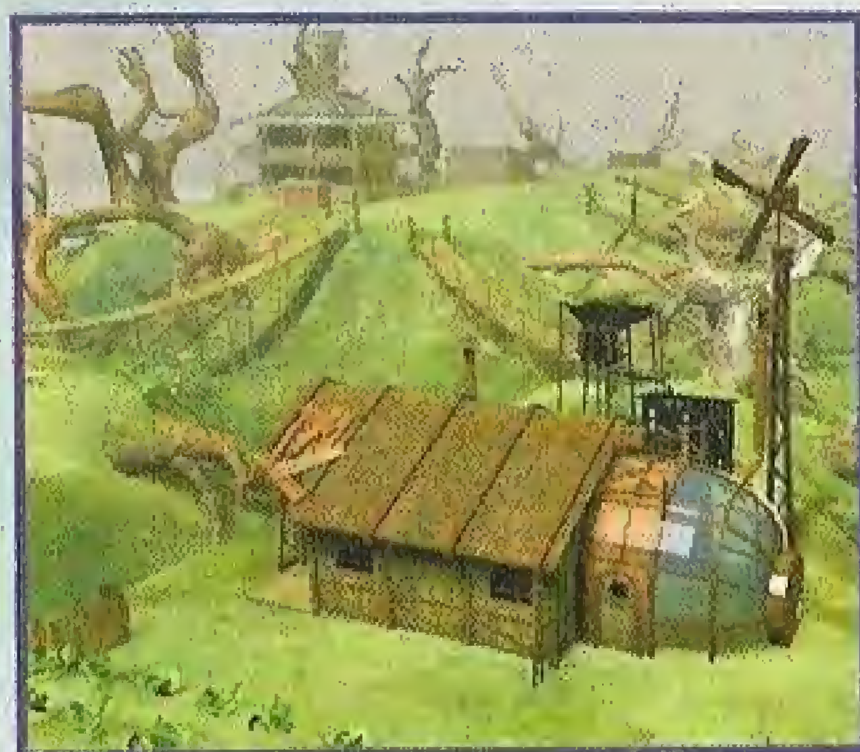
GLOBAL OPS
PC



Symulator wojny, jak określają swój nowy produkt GLOBAL OPS producenci Barking Dog Studios, da ci możliwość wcielenia się w jeden z 25 elitarnych oddziałów zbrojnych: komandosów, terrorystów czy sił pokojowych. Lokacje, ponad 30 typów broni i umundurowania będą zgodne z rzeczywistymi, co jest konsekwencją mrówczej i rzetelnej pracy osób przygotowujących GLOBAL OPS. Teren akcji zostanie pokazany z perspektywy pierwszej osoby, a podczas prowadzenia operacji zbrojnych będziesz mógł wcielić się w jedną z pięciu osób, m.in. snajpera, operatora ciężkiego karabinu maszynowego lub po prostu... medyka. Dzięki wszystkim tym właściwościom, znacznie zwiększającym realizm rozgrywki, produkt ten przyjmą z otwartymi ramionami fani DELTA FORCE czy SOLIDER OF FORTUNE.

ESCAPE FROM ALCATRAZ
PC





Ucieczka z Alcatraz nie ma (niestety!) nic wspólnego z najsłynniejszym więzieniem na świecie. Fabuła tej, osadzonej w alternatywnym świecie, gry przypomina nieco słynną książkę George'a Orwella pt. „1984" oraz film „Miasto Zaginionych Dzieci".

Rzecz dzieje się w kraju całkowicie kontrolowanym przez despotycznego władcę, kraju, w którym nie ma już nadziei na wolność. ESCAPE FROM ALCATRAZ to taktyczna gra akcji, rozgrywana w czasie rzeczywistym. Do dyspozycji gracza oddana zostanie grupa pięciu rebeliantów, jedynych ludzi na wolności, których celem jest ucieczka z okupowanego miasta, a później przeprowadzenie rewolucji. Każdy członek drużyny zostanie obdarzony indywidualnymi cechami i umiejętnościami, ale do osiągnięcia sukcesu konieczna będzie ich współpraca. Sama rozgrywka ma przypominać tę z RAINBOW SIX lub z serii X-COM. Wyostrzone zmysły przeciwników pozwolą im reagować na bodźce słuchowe i wzrokowe, a utrudnieniem lub, dla niektórych, ułatwieniem będzie zmieniająca się pogoda i pory dnia. Gra wygląda ładnie, ciekawe tylko, czy podobnie będzie z grywalnością...

SPIDER-MAN
PC

Jak wiadomo, pecet od zawsze cierpiał na brak dobrych tytułów, których fabuła byłaby osnuta na podstawie komiksów. Już niebawem ten stan rzeczy zmieni SPIDER-MAN, gra z jednym z najpopularniejszych bohaterów komiksów Marvela w roli głównej. Cała afera zacznie się od niewinnego przestępstwa, by potem rozwinąć się, niczym pajęcza sieć, w ciekawą, wielowątkową fabułę. W akcji nie zabraknie odwiecznych wrogów Spidera, takich jak m.in. Rhino, Mysterio czy Dr. Octopus, a nawet największego z nich wszystkich: Venoma. Akcja gry pokazana zostanie zza pleców bohatera, tak jak ma to miejsce np. w TOMB RAIDER. Latanie na pajęczej nici ponad głowami przechodniów, skakanie z jednego dachu wieżowca na drugi, a także pełzanie po sufitach i ścianach stanie się esencją całej rozgrywki.



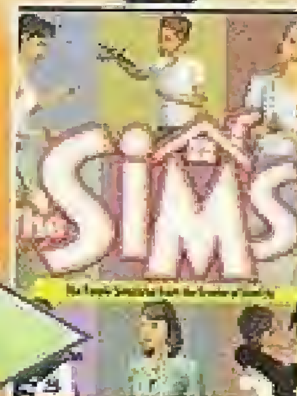
Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Wasze 

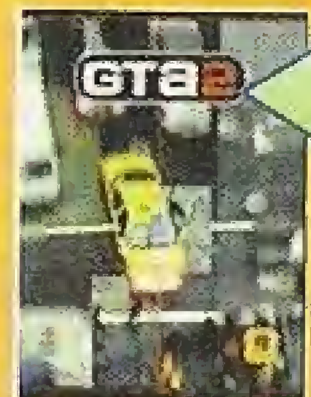
Notowania z ostatnich 2 tygodni



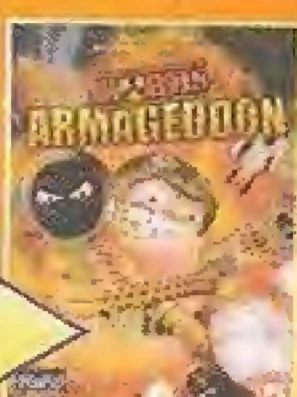
1 Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
Wielki powrót na pierwsze miejsce. Pan Ciemności nigdy się nie poddaje



2 The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
Lekki spadek formy, może po prostu rodzinka wyjechała na wakacje



3 Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
Na drogach pusto, więc można trochę zaszaleć z prędkością. I są efekty!



4 Worms Armageddon
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC
Czyżby robaki postanowiły odpocząć przed jesienną kolejką rozgrywek?



5 Settlers 4
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
Jakiś przestój na polu walki nastąpił. Wiadomo, i osadnicy muszą mieć fajrant



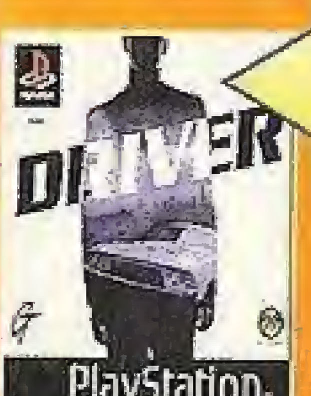
6 FIFA 2001
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX, PS2
Forma zawodników jest coraz lepsza, aż strach pomyśleć, co stanie się za kilka miesięcy!



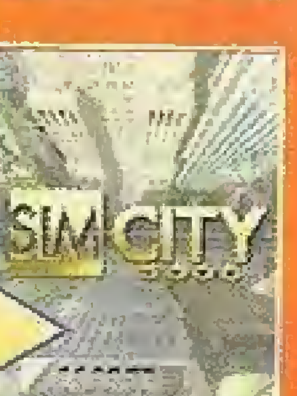
7 Age of Empires 2
MICROSOFT – PC
Coś drgnęło na froncie. Na razie postęp jest malutki, ale zawsze coś



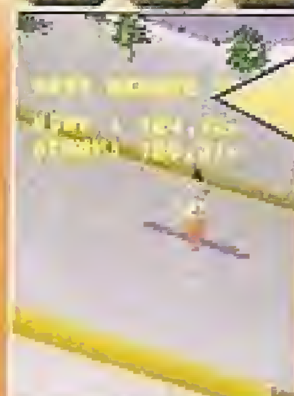
8 Quake 3
ID SOFTWARE / LEM – PC
Tym razem rozdanie nie było łaskawe dla tego tytułu. Czy odzyska formę?



9 Driver
GT INTERACTIVE/LEM/SONY – PC, PSX
Zaskakujący skok w przód. To się nazywa po prostu gaz do dechy!



10 Sim City 3000
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
Okazuje się, że długoterminowe inwestycje zaczynają wreszcie procentować



11 Deluxe Ski Jump
MEDIAMOND – PC
Właśnie zaczął się letni sezon skoków narciarskich, a nasi prowadzą. Cóż chcieć więcej?



12 Diablo
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
Tak się zagapił na poczynania młodszego brata, że za zastygł w miejscu



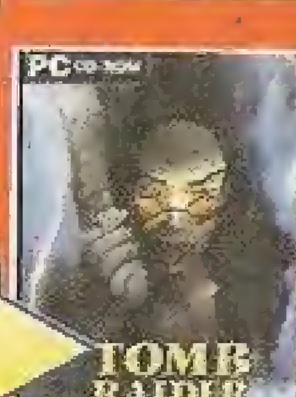
13 GTA
TAKE2 / PLAYIT – PC, PSX
A i u tego zawodnika widać pewne oznaki zmęczenia. Albo coś w silniku nawala



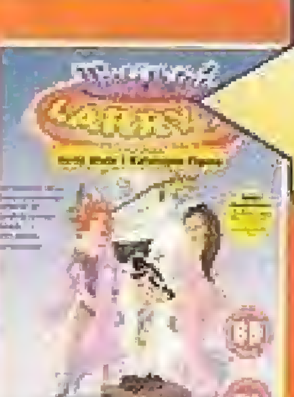
14 Heroes of M&M 3
3DO / IM GROUP – PC
Sytuacja zaczyna wyglądać całkiem niewesoło. Dość znaczny spadek, a wróg nie śpi



15 Faraon
SIERRA / PLAY IT – PC
Po projekcji filmu Mumia 2 wzrosło zainteresowanie piramidami i starożytnym Egiptem



16 Tomb Raider 5
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX
Lara szaleje w kinie, a na małym ekranie jakoś nie może dać sobie ostatnio rady



17 Larry 7
SIERRA / CD PROJEKT – PC
Wakacje, luz, przygoda. Larry się zagapił i oto efekty tej wpadki. Do dołu!



18 Tony Hawk's Pro Skater 2
ACTIVISION / LEM – PC, PSX, DC
Widocznie tego lata modne są inne sporty ekstremalne i deskorolka poszła w kąt



19 Settlers 3
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
Skoro braciszkom tak dobrze się powodzi, jest motywacja do własnej pracy



20 Starcraft
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
To się nazywa być czarnym koniem i wyskoczyć zza pleców zawodników w ostatniej chwili

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7.
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!

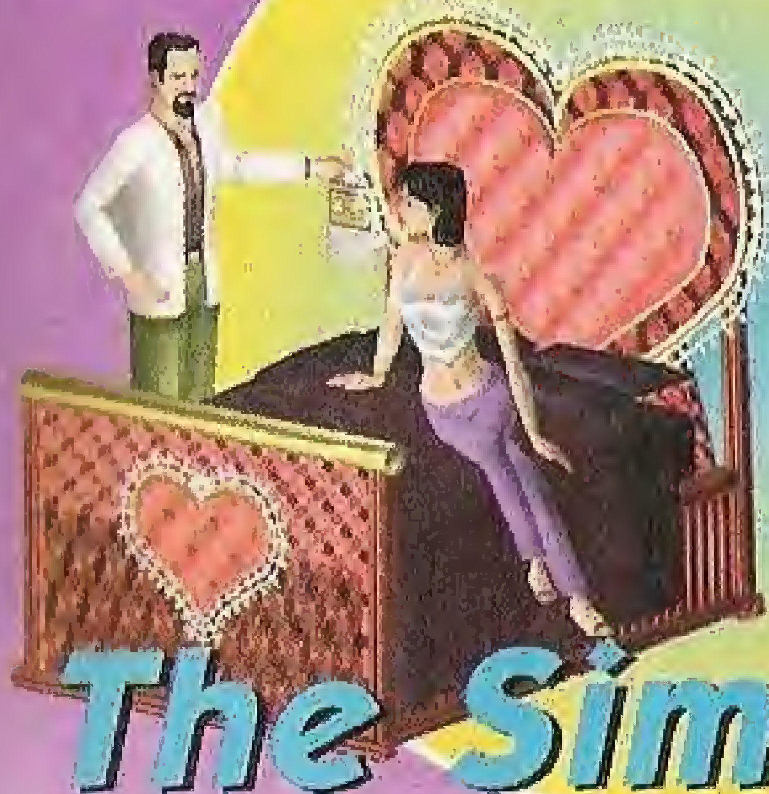
Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki Wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę WORMS WORLD PARTY ufundowaną przez: CD PROJEKT

TOP 5 GAME BOY

Nowość na naszej liście! Specjalnie dla miłośników GameBoya zestawienie najlepszych gier na tę konsolkę!

1. Pokemon Gold – NINTENDO
2. Mario Tennis – NINTENDO
3. Grinch – NINTENDO
4. Mumia – NINTENDO
5. Pokemon Red – NINTENDO







Grupa pościgowa

A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów!

21 **Wrota Baldura 2** INTERPLAY / CD PROJEKT – PC

22 **Tomb Raider 4** EIDOS / IM GROUP – PC, PSX

23 **Tekken 3** NAMCO / SONY – PSX

24 **Colin McRae Rally 2** CODEMASTERS / CD PROJEKT – PC, PSX

25 **C&C: Red Alert 2** WESTWOOD / IM GROUP – PC

26 **FIFA 2000** EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX

27 **Need for Speed: Porsche** EA / IM GROUP – PC, PSX

28 **Black & White** EA / IM GROUP – PC

29 **Half Life** SIERRA / PLAY IT – PC

30 **Tropico** GODGAMES / PLAY IT – pc



NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE



1 **Max Payne** GODGAMES / PLAY IT – PC

Ta gra budzi bardzo sprzeczne opinie wśród oceniających ją dziennikarzy i wśród samych graczy. Choć jest bardzo brutalna, trzeba jednak przyznać, że stanowi swego rodzaju przełom w wydawanych dotychczas grach i ma szanse stać się tytułem tego roku!



2 **Gran Turismo 3** SONY – PS2

Wspaniałe wyścigi, zachwycająca zabawa i jeszcze bardziej wciągająca akcja. Nie odejdziesz od konsoli przez wiele godzin



3 **Mongol Invasion** EA / IM GROUP – PC

Choć to tylko dodatek do gry, która święciła triumfy w zeszłym roku, jest naprawdę na co popatrzeć!



4 **BG2: Tron Bhaala pl** BIOWARE / CD PROJEKT – PC

Polska lokalizacja tej gry zasługuje na najwyższe uznanie. W połączeniu ze świetną fabułą powstaje gra-cudo



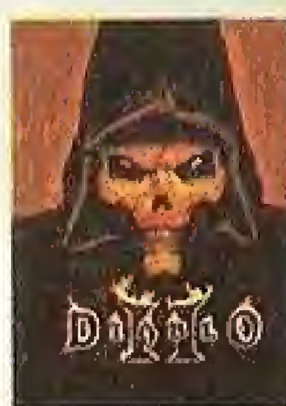
5 **Sting pl** JOWOOD / CD PROJEKT – PC

Zabawa rozkręca się na całego, a gangsterski światek aż dudni od plotek, że Matt Tucker wraca do akcji

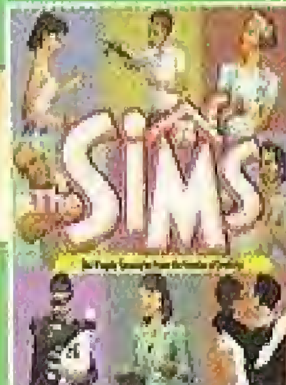
SIEDMIU WSPANIAŁYCH



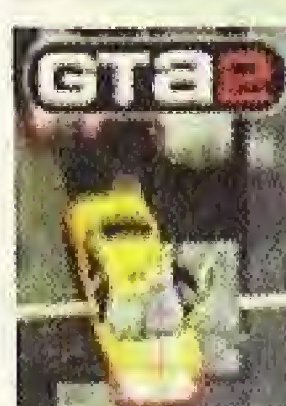
Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentujemy te gry, które od początku wieku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej Waszych głosów!



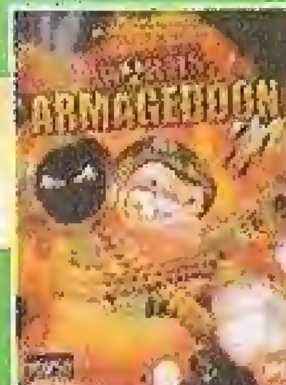
1 **Diablo 2**
Raz wyżej, raz niżej, ale w sumie radzi sobie najlepiej ze wszystkich



2 **The Sims**
Ciągłe balangi raczej nie pomogą w zdobyciu pierwszego miejsca



3 **GTA 2**
Depcze Ognistemu po piętach, ale z takim wozem to nie sztuka



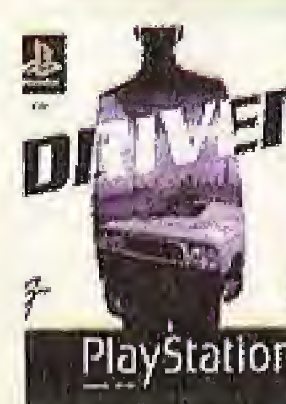
4 **Worms Armageddon**
Przewaga liczebna i nie liczenie się ze stratami na razie nie wystarczają



5 **Quake 3**
Mimo ostatnich porażek w dalszym ciągu wysokie, piąte miejsce



6 **FIFA 2001**
Jeśli utrzymają taką formę, to kto wie, jak wysoko zajdą?



7 **Driver**
Mimo ciągłego stresu, utrzymał się w czołówce – on to ma nerwy!

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

Redakcja CLICK! jako pierwsza w Polsce miała niepowtarzalną okazję testować RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME. Ma wszelkie predyspozycje, by stać się najlepszą samochodówką tego sezonu

RALLY CHAMPIONSHIP, starszy brat R.C. EXTREME, został bardzo dobrze przyjęty na rynku growym w Polsce i nie tylko. W miarę upływu czasu graczom zaczęło jednak brakować większego realizmu jazdy, lepszego systemu uszkodzeń oraz prostszych tras dla mniej wprawnych miłośników wyścigów. Autorzy programu postanowili uwzględnić te prośby i stworzyć innowacyjny RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME.

W grze będziesz mógł zasiąść za kierownicą jednego z dwudziestu ośmiu dostępnych samochodów. Są to m.in. Mitsubishi Lancer EVO VI, Peugeot 206 WRC, Subaru Impreza 2001 i trzy klasyczne auta – Mini Cooper, Lancia Stratus oraz Audi Quatro. Samochody różnią się wyglądem wyposażenia zewnętrznego i wewnętrznego, a także osiąganymi prędkościami, możliwościami konfiguracji oraz wytrzymałością. Model każdego wozu składa się z olbrzymiej ilości wielokątów, dzięki czemu wyglądają one bardzo realistycznie. Dodatkowo we wnętrzu auta, którym przyjdzie ci kierować, znajdzie się rewelacyjnie animowany kierowca. Przy ostrych zakrętach jego sylwetka będzie się przechylała w odpowiednią stronę, a przy zmianie biegów będzie poruszał ręką. Samochody zostały wyposażone także w trójwymiarowe kokpity. Szkoda tylko, że zapomniano o ruchomych wskaźnikach – to duży, ale, na szczęście, jedyny błąd. Innowację w RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME stanowi natomiast edytor komentarzy pilota, dzięki któremu możesz decydować, czy dany zakręt to „lewy 3", czy może „lewy 2", i na odwrót.



Klimatyczne zimowe krajobrazy prezentują się znakomicie, lecz to koszmar dla kierowcy



Zakręt w lewo, prosta, zakręt w prawo, tnij, tnij!!! No cóż, tym razem fizyka spłatała ci figla i mocowanie przedniego koła nie wytrzymało naprężeń. Chyba już nie wygrasz...

W grze przewidziano sześć trybów zabawy: Career, Quick Rally, Simulation, Arcade, Management oraz Multiplayer. Swoje umiejętności sprawdzisz na trzydziestu sześciu trasach, przy czym dwadzieścia cztery z nich należą do trybu symulacji, a dwanaście pozo-



Meta tuż tuż, ale przecież sprawny gracz zawsze znajdzie coś, w co można przywalić – ot, chociby ten mały płotek po prawej

stałych do trybu czysto zręcznościowego. To rozwiązanie jest o tyle dobre, że zadowoli i fanów symulacji, i wielbicieli zręcznościówek. Graczom nie grozi monotonia – mogą się bowiem ścigać m.in. na drogach Wielkiej Brytanii, Szkocji i w trzech zupełnie nowych rajdach: w Stanach Zjednoczonych, na safari i w Arktyce. Każdy odcinek drogi został przedstawiony z ogromną dbałością o szczegóły. **Trasy są bardzo długie, różnorodne i pełne elementów umilających jazdę.** Twoimi przeciwnikami będą nie tylko inni kierowcy, ale także warunki atmosferyczne (deszcz, śnieg, mgła – zależnie od klimatu danego państwa). Co więcej, warunki pogodowe pojawiają się i znikają w czasie rzeczywistym. To znaczy, że najpierw ujrzysz zbierające się na niebie ciemne chmury, a dopiero potem spadnie deszcz. Ten ostatni może ci zresztą przysporzyć nie lada kłopotów, jeśli np. niefortunnie wjedziesz w głęboką kałużę znajdującą się na ostrym zakręcie. Poślizg masz wtedy niemal gwarantowany.

Autorzy zadbali też o dodatkowe atrakcje, umożliwiając graczom opuszczanie toru. Po raz pierwszy taka opcja pojawiła się w PRO RALLY 2001, ale – niestety – była ograniczona do 10 sekund. **Teraz natomiast możesz oddać się zwiedzaniu okolic tras bez żadnych ograniczeń (no, może prawie żadnych, bo przecież kiedyś musisz dojechać do mety).** Producentom należy się także uznanie za zachowanie realizmu jazdy. Każdym z pojazdów jeździ się zupełnie inaczej, łatwo odczujesz tę różnicę, przesiadając się z wolnego Mini Coopera do demona prędkości, Subaru Impreza 2001, który po raz pierwszy pojawił się w tego typu grach. **System uszkodzeń także zasługuje na pochwałę. Praktycznie każde otarcie czy zderzenie jest idealnie widoczne.** Co ciekawe, w czasie rajdu możesz też zgubić takie części wozu, jak maska, spojler czy błotnik. Gdy stracisz maskę, twoim oczom ukaże się piękny, trójwymiarowy silnik. Nie zapomniano również o takim szczególe, jak zabrudzenia. Mknące po zalanej deszczem Wielkiej Brytanii czy zaśnieżonej Arktyce auta będą zachlapane błotem, zakurzone i poszarzałe. Po przejechaniu kilku odcinków rajdu nabierzesz ochoty, by uruchomić wycieraczki... jeśli takowe pojawią się w finalnej wersji gry.



Wersja, którą testował CLICK!, zawierała 80% tego, co zobaczysz w RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME. Już na samym początku duże wrażenie robi niezwykle efektowna grafika, która chodzi płynnie nawet na wolniejszych komputerach, a to niemała zaleta gry. Grafika została dopracowana w każdym calu, a prawdziwą perełką jest fakt, że pojawiający się na trasach wyścigu kibice są w pełni trójwymiarowi, a nie płascy, jak to miało miejsce do tej pory. Dodatkową atrakcję stanowi widok trasy przejazdu z siedmiu kamer umieszczonych w różnych punktach: trzech nad samochodem, dwóch wewnątrz auta, nad maską i nad przednią szybą.



Brawurowa jazda często kończy się właśnie tak. Nie należy się jednak przejmować, podatnicy chętnie zapłacą za nowy wóz

Oprawa dźwiękowa gry ani trochę nie odstaje od jej pozostałych elementów. **Każdy z dwudziestu ośmiu samochodów wydaje inny, charakterystyczny dla siebie dźwięk.** Gracz nie będzie jednak, na szczęście, skazany na tak monotonne doznania słuchowe. Nie zabraknie bowiem odgłosów ptaków i wycia wilków z pobliskich lasów, a nawet hałasu wydobywającego się z tartaków oraz młynów wodnych. Na tym jednak nie koniec – czas jazdy będzie ci bowiem umilała bardzo dobrze dobrana muzyka w rytmie techno, niestety, taka sama na całej trasie...

Gra RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME, która trafi na półki sklepowe już we wrześniu, ma spore szanse, by stać się jedną z ciekawszych pozycji na rynku wśród samochodówek. A wszystko to dzięki zastosowanym tu daleko idącym innowacjom.



Gdy znudzi ci się ściganie, zawsze możesz pojechać nad jezioro. Przydałaby się jeszcze tylko wędka – ech ci programiści, zawsze muszą o czymś zapomnieć



Ten ludzik na godzinie 12 myśli, że płot z desek ochroni go przed gniewem gracza. Szybko jednak się przekona, że rozpędzoną tonę metalu niełatwo jest powstrzymać

kto to zrobił

WARTHOG

Firma ma swoją siedzibę w Wielkiej Brytanii. W 1997 roku założyła ją grupa programistów, którzy właśnie opuścili szeregi Electronic Arts. Przygotowują tytuły na różne platformy, zarówno na PC, jak i konsole PSX, GBC oraz Dreamcast. Mają na swoim koncie gry z serii o ASTERIXIE oraz... STARLANCERA.

PC | X-Box | PS2 | DC | A

Rally Championship X...

Urozmaicone Rajdy

100 zł	Warthog / LEM	1-4 graczy

Min: Pentium II 233, 64 MB RAM, karta 3D
Zal: Pentium III 800, 128 MB RAM, karta 3D

Grafika ? Dźwięk ? Frajda ?

+ Wiele różnorodnych tras, duży realizm jazdy, ładna oprawa graficzna, sporo innowacji

– Dość monotonna, mało urozmaicona muzyka, nieruchoma deska rozdzielcza

Tytuł zapowiada się na wielki przebój w dziedzinie gier samochodowych. Dużo zmian na lepsze, duża dawka świetnej zabawy ?

Tekst: Robert „Robal” Sulisz

MAX PAYNE

Postaw armię zabójców przeciwko jednemu, zdeterminowanemu człowiekowi. Co z tego wyniknie? Odpowiedź jest prosta – MAX PAYNE


Max z natury nie jest nerwowym człowiekiem, ale w jego sytuacji?

Najnowsza gra ze stajni Gathering Of Developers (czyli tzw. GOD) powstawała tak długo, że złośliwi zaczęli szeptać, że MAX PAYNE nigdy nie ujrzy światła dziennego. Faktem jest, że kolejne zapowiedzi programu oraz obietnice nieprawdopodobnych wspaniałości przestały robić, z czasem, jakiekolwiek wrażenie. Miesiące mijały, pojawiały się kolejne – lepsze i gorsze – gry, aż nagle, niespodziewanie, MAX PAYNE zawitał wśród graczy. Tak naprawdę to spadł jak grom z jasnego nieba, niszcząc całą konkurencję i ustanawiając nowe standardy.

Nie należy obawiać się radykalnych opinii. To, co każdy o MAX PAYNE wiedzieć powinien, to fakt, że jest to jedna z najważniejszych gier na świecie. Po raz pierwszy w historii gier komputerowych twórcy programu (w tym przypadku grupa Remedy) całkowicie wywiązali się ze swych obietnic, i – co więcej – uczynili to z takim kunsztem, że naprawdę nie sposób się do czegokolwiek przyczepić. Może do jednej tylko rzeczy. Choć mówienie komukolwiek, co powinien robić, a czego nie, nie do końca ma sens, to jednak w przypadku MAX PAYNE sytuacja przedstawia się nieco inaczej. Jest to bowiem gra brutalna. Nawet bardzo. **Biorąc zaś pod uwagę, że owej brutalności programu daleko do kreskówkowej makabry, tym mocniej należy się zastanowić nie tylko nad zakupem gry, ale nawet – ba! – nad dalszym czytaniem niniejszego tekstu czy też oglądaniem ilustracji.**

MAX PAYNE jest grą dla osób starszych. Nie tylko dlatego, że pojawia się tutaj dużo śmiercionośnej broni, scen morderstw i krwi. Wiadomo, wymienione wyżej rekwizyty okazują się niekiedy niezbędne, aby dana opowieść stała się wystarczająco wymowna. Scenarzysta najgłośniejszej gry Remedy bardzo przyłożył się do swojej roboty, więc historia w grze jest na tyle wielowątkowa i – powiedzmy to sobie szczerze – ciężka, że dla młodszego odbiorcy będzie po prostu niestrawna, a w każdym razie w znacznym stopniu niezrozumiała.

Kim jest bohater gry? Dlaczego na każdym obrazku do kogoś strzela albo niemiłosiernie się krzywi? Dlaczego wszyscy strzelają do niego?

Tytułowy Max Payne to człowiek stojący pod ścianą. Nie ma możliwości odwrotu – w momencie, gdy go poznajesz, siedzi w bagnie aż po... zęby trzonowe. Jeszcze przed trzema la-

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy PLAY IT można wygrać grę MAX PAYNE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 13 IX 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Kim z zawodu jest Max?



Brudna forsa, przestępstwa... tak się składa, że Max ma na to alergię i czas zażyć lekarstwo. Grając w MAX PAYNE, zauważysz, że bohater ma uczulenie na jeszcze kilka rzeczy



Oprawa graficzna jest zachwycająca! Bardzo zróżnicowane pomieszczenia wykonane z dbałością o najmniejsze szczegóły nadają grze niesamowitego, filmowego klimatu

ty Max należał do DEA, oddziału Federalnego Biura Śledczego do spraw narkotyków. Wtedy to na ulicach Nowego Jorku wylęgła się nowa choroba – Valkyr. W krótkim czasie stał się on najpopularniejszym narkotykiem w całym stanie i nie byłoby w tym nic strasznego, gdyby nie fakt, że pozostający pod jego wpływem ludzie stawali się nader agresywni i niebezpieczni. Prowadzone przez Maxa śledztwo szło naprawdę nieźle do momentu, kiedy bandyci nie wytłukli w pień całej jego rodziny. Po tej tragedii Max postanowił wniknąć w struktury mafijne i przejść do podziemia. O całej sprawie wiedział tylko on i jego przełożony. Kiedy ten został zamordowany, a Max posądzony o zabójstwo, sprawy przyjęły najgorszy z możliwych obrót. W krótkim czasie Payne zyskał dwóch nowych wrogów.

Max Payne jest obecnie poszukiwany przez policję stanową w związku z domniemanym zabójstwem agenta federalnego. To jednak nie wszystko – za jego głowę została bowiem wyznaczona nagroda. Przez samego bossa mafii.

Podczas grania scenariusz poznajesz powoli – pomiędzy kolejnymi poziomami pojawiają się fabularne przerywniki w formie świetnie narysowanych komiksów. Co ciekawe, owe rysunkowe wstawki zdają się być bardziej wymowne od niejednego „Hannibala". Najważniejsze jest jednak to, że doskonale pasują do całości i dodają jej uroku. No właśnie... Całość.

MAX PAYNE został zrealizowany w pełnym trójwymiarze, w konwencji zbliżonej do TOMB RAIDER czy HERETIC II, choć tak naprawdę to niedaleko mu do takich tytułów jak SOLDIER OF FORTUNE czy QUAKE 3. Główna różnica polega oczywiście na wyglądzie rzeczonych tytułów. Max Payne to taki męski odpowiednik Lary Croft – tak samo obserwujesz akcję zza jego pleców, bardzo podobnie strzela z dwóch pistoletów jednocześnie. **Należy jednak pamiętać, że MAX PAYNE to tytuł mroczniejszy od wszystkich innych razem wziętych. Podczas gry odwiedzać będziesz miejsca, które normalnie omijasz szerokim łukiem – zdewastowane hotele, rozpadające się ruiny, zapyziałe uliczki, piwnice, sutereny, dachy wieżowców, kanały, doki...**



Max od dziecka był bardzo wygimnastykowany. Teraz dopiero ma okazję wykorzystać swoje umiejętności. Nieraz opadnie zdziwisz się na widok jego karkołomnych ewolucji



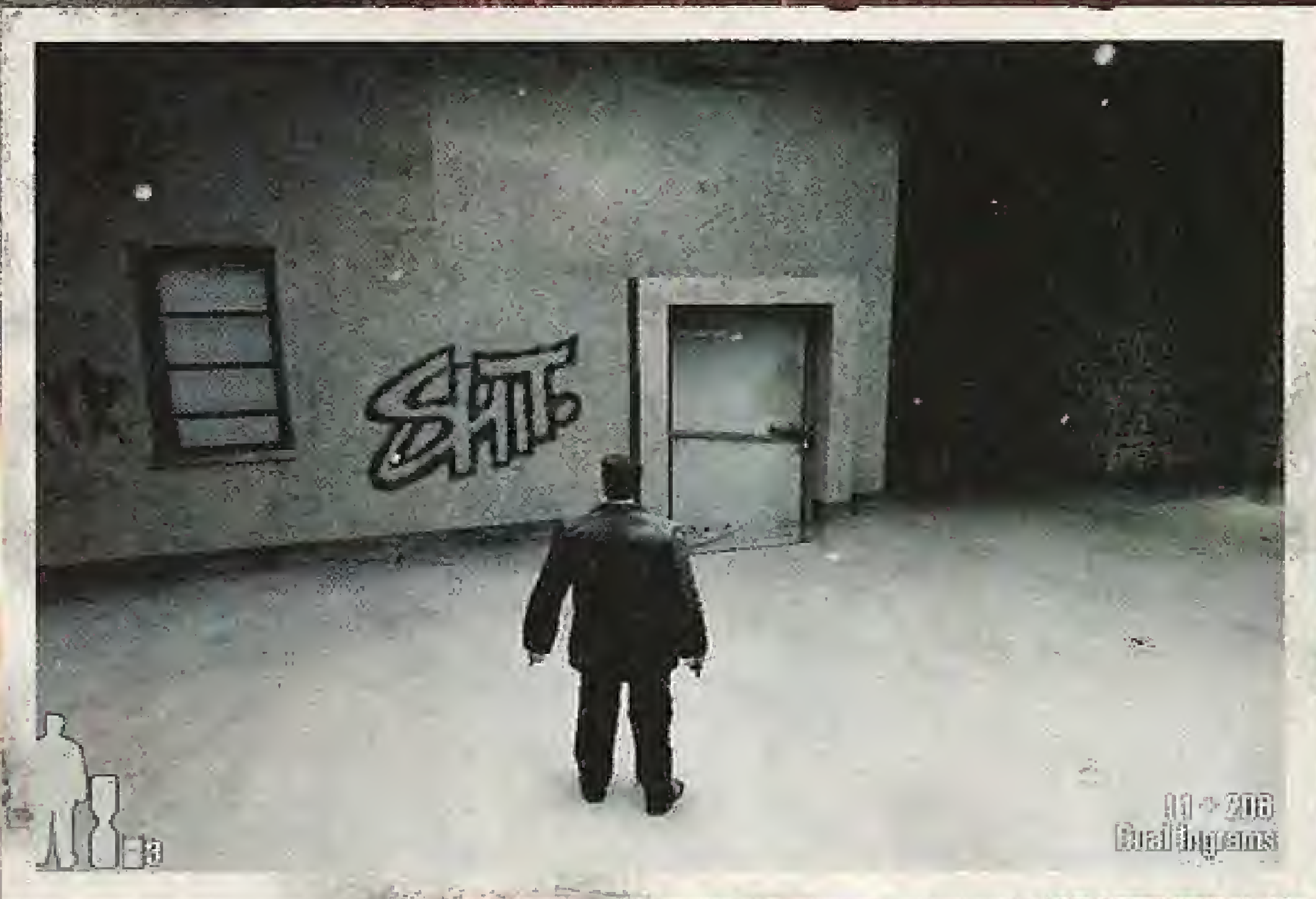


Ten pan nabawi się zaraz paskudnego bólu kręgosłupa. Niestety, masaż już mu nie pomoże

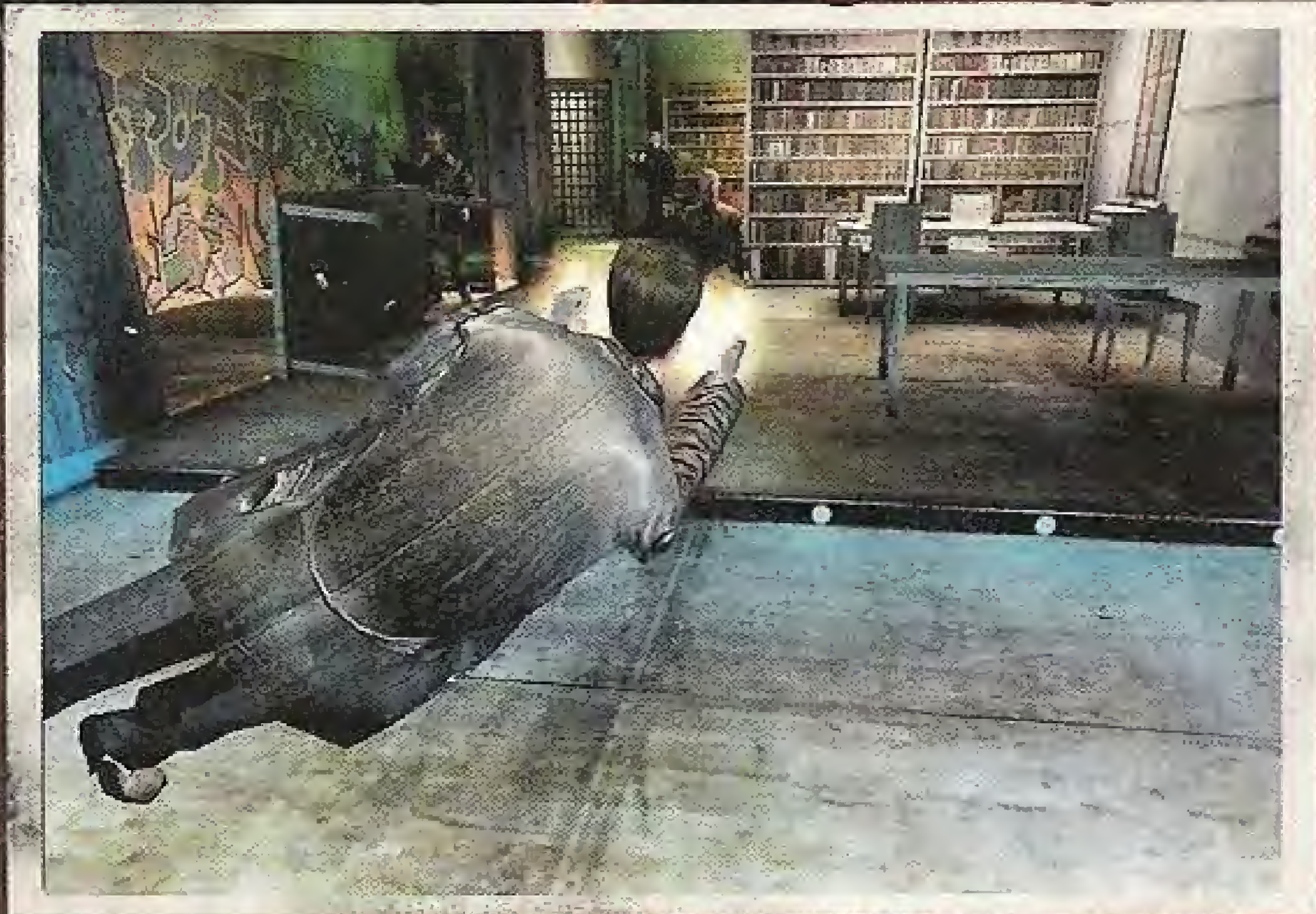
Na domiar złego akcja opowieści dzieje się podczas zimy 1999 roku, toteż w każdym plenerze szaleje zamieć, a śnieg sypie się z nieba kilogramami.

To, że na ulicy jest zimno i nieprzyjemnie, nie oznacza wcale, że w środku jest – dla odmiany – ciepło i przytulnie. W zasadzie za każdym rogiem czai się zbir albo cała ich banda, a wszyscy oni pałają do Maxa serdeczną nienawiścią. Podczas starć można wręcz zauważyć, jak przeciwnicy twojego cyfrowego alter ego współpracują ze sobą – chowają się za barykadami, krzyczą do siebie, osłaniają się nawzajem. To bardzo istotny szczegół, gdyż podobne wspaniałości obiecywano graczom od bardzo dawna (pierwszy raz można było o tym usłyszeć przy okazji, o zgrozo, QUAKE 2) i były to dotychczas tylko obietnice. W MAX PAYNE bandyci nie przewidują żadnej taryfy ulgowej. Zresztą stróże prawa też nie są tutaj bynajmniej





Już na pierwszy rzut oka widać, z kim Max ma do czynienia. Banda wyrzutków społecznych to tylko niewielki procent tego, co czeka go w dalszej części przygody



Technika strzelania to podstawa. Max musi się nieźle napocić, aby przeżyć w brutalnym świecie gry. Istnieje wiele wariantów rozprawienia się z wrogiem – oto jeden z nich



Odpowiednio wykorzystywany pistolet to element, bez którego nie można się obejść. Max jest mistrzem w posługiwaniu się każdym rodzajem broni palnej i nie tylko

kryształowi i sprawiedliwi. Wprost przeciwnie – strzelają do Maxa równie chętnie, jak najgorsze zbiry. Zresztą może to i lepiej? Przecież w ogniu walki trudno zastanawiać się, kogo oszczędzić, a kogo nie, a są tylko dwie strony konfliktu – mówiąc generalnie, oni i ty.

Ażeby móc przeżyć w skrajnie nieprzyjaznych warunkach, będziesz musiał nauczyć się sprawnie sterować postacią Maxa. Nie jest to na pozór błyskotliwe spostrzeżenie, bo przecież w każdej grze trzeba się sprawnie ruszać. W tym jednak wypadku gama ruchów twojego bohatera jest na tyle szeroka, że warto o tym wspomnieć. Max jest (jak mogłoby być inaczej) wyjątkowo sprawnym fizycznie „mścicielem". Przed rozpoczęciem zabawy z pewnością warto więc pogrzebać trochę w konfiguracji programu, aby mieć świadomość możliwości działania. Poza takimi sztuczkami, jak turlanie się i strzelanie z dwóch giwer jednocześnie, Max opanował zdolność opisaną przez autorów gry jako Bullet Time. Jeśli widziałeś „Matrix", to na pewno będzie ci łatwiej zrozumieć, na czym polega owo Bullet Time. Otóż po wciśnięciu odpowiedzialnego za tę opcję klawisza tempo gry radykalnie zwalnia, dając tym samym graczowi więcej czasu na przemyślenie i wykonanie kolejnych ruchów. **Kiedy trwa Bullet Time, przeciwnicy poruszają się znacznie wolniej, Max zaś na tyle szybko, że w przeciągu kilku zaledwie sekund może pokonać dwóch, trzech złych ludzi.** Oczywiście, żeby nie było zbyt

INFO
Max po polsku?

W chwili, gdy piszemy te słowa, trwają prace nad polską wersją gry. MAX PAYNE zostanie całkowicie zlokalizowany, co może oznaczać, że gra będzie znacznie fajniejsza, choć niekoniecznie. Klimat Nowego Jorku końca lat 90. ciężko przełożyć na lokalne realia, toteż przed tłumaczami stoi dość trudne zadanie. W rolę Maxa wcieli się Radosław Pazura, który na polu gier komputerowych ma już pewne doświadczenie. Gdy tylko polska wersja programu trafi w nasze ręce, napiszemy na ten temat więcej.



„Komu, komu, bo idę do domu!" Tak naprawdę Max nie zadaje zbędnych pytań, tylko od razu zabiera się do roboty



Ciekawe, czy ten samochód był ubezpieczony od ataku rozwścieczonego policjanta. Jeśli nie, to zażalenia skierowane do samego Maxa nie są dobrym pomysłem

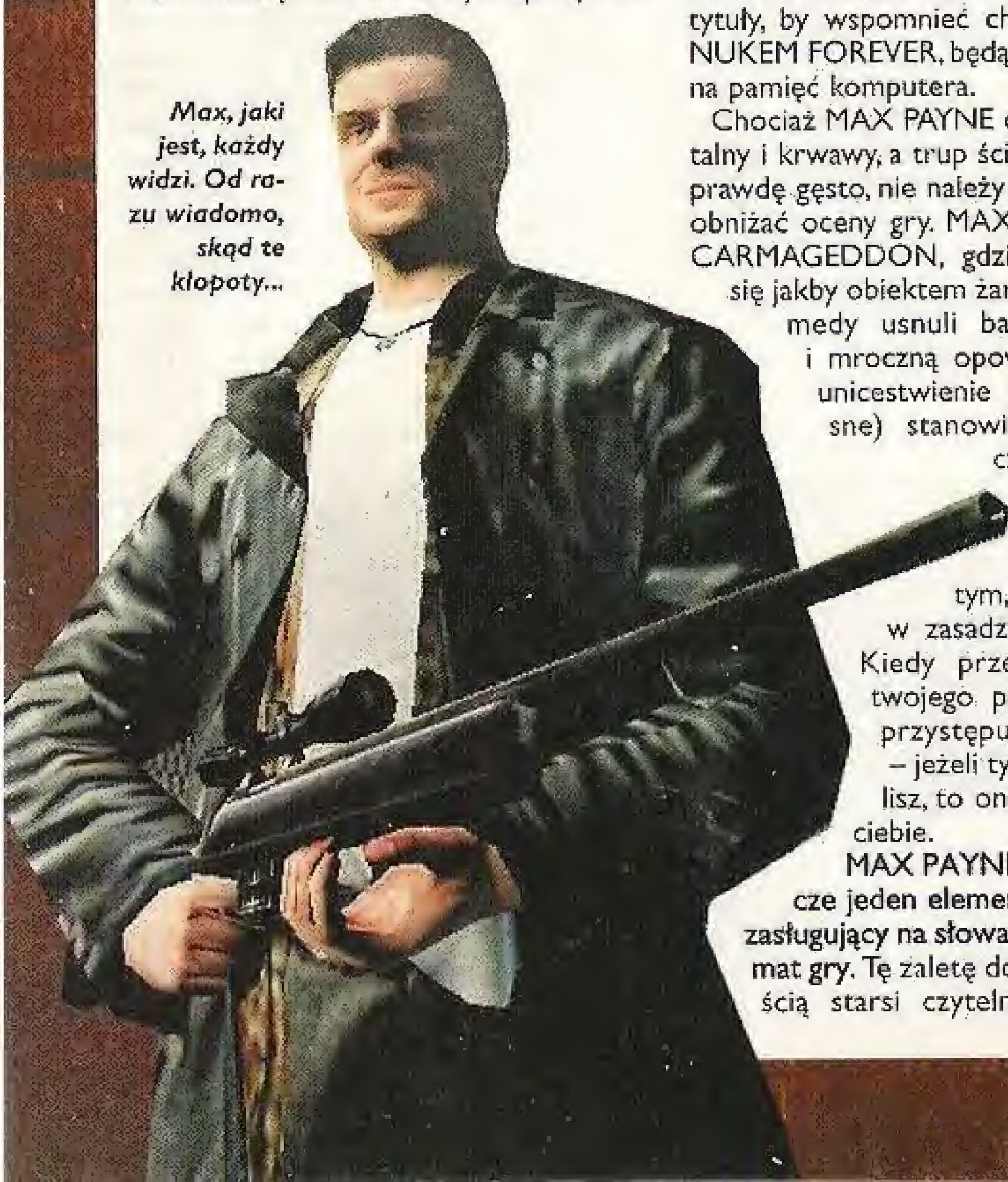


„Kto chce ze mną zagrać?" Jak się okazuje, chętnych jest wielu, a wszyscy kończą w ten sam sposób... przegrywają. Max jest dobry „w te klocki", musiał dużo trenować

łatwo, możliwość przeprowadzania Bullet Time została ograniczona specjalną energią bohatera, którą uzupełniają kolejni pokonani wrogowie. Tak więc, żeby Max był sprawny i niezniszczalny, musi pozostawać w ciągłym ruchu i nie unikać starć.

Żadne słowa nie opiszą dobrze tego, jak stosować Bullet Time w praktyce. Wiedz jednak, że opanujesz tę zdolność w przeciągu pierwszych kilku minut grania i dalej będziesz stosować ją często i chętnie. **Zresztą MAX PAYNE to nie tylko strzelanie. Receptą na przeżycie jest, tak naprawdę, zdrowy rozsądek. Gra Remedy okazuje się raczej realistyczna i trzeba pamiętać, że nawet jedno trafienie może okazać się dla Maxa śmiertelne – w końcu kto przeżyje postrzał z dwururki, oddany z odległości kilku metrów?** Podczas starć warto wykorzystywać naturalne osłony w postaci drzwi, ścian, kanap czy biurek. Szczególnie efektownie wyglądają wybuchające telewizory czy trafione butle gazowe. Te ostatnie z początku strzelają w niebo słupami niebieskiego ognia, by wreszcie rozerwać się w efektownej eksplozji. Tak naprawdę to nie ma w MAX PAYNE rzeczy średnich, które nie robiłyby na graczu dużego wrażenia. Każdy element gry został dogłębnie przemyślany, a efekty tych przemyśleń są imponujące.

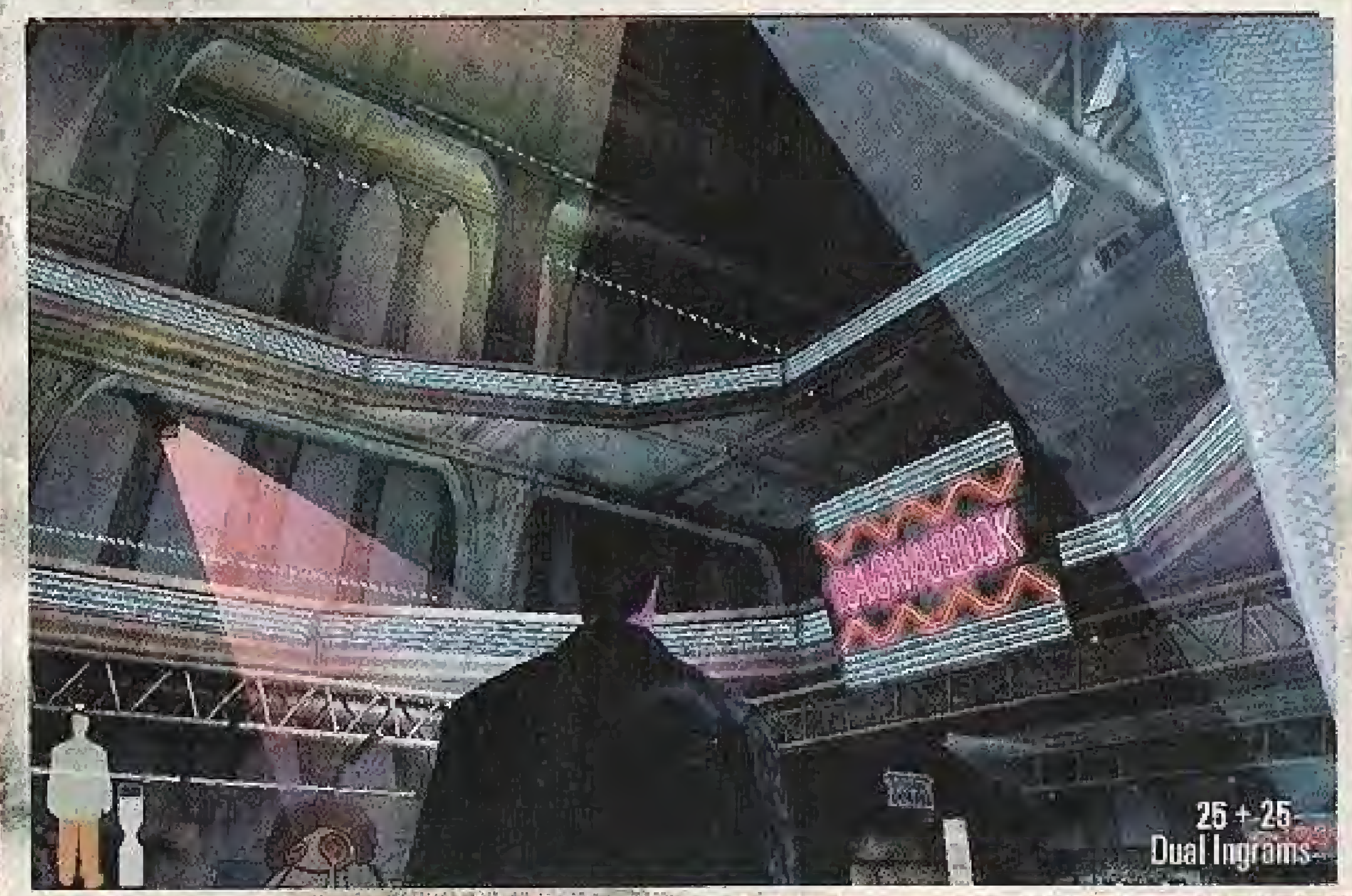
Jeśli dobrze się już przyjrzałeś obrazkom, zapewne zastanawiasz się, jakim cudem ta gra wygląda tak doskonale. Otóż ozdabiające te strony ilustracje nie zostały w żadnym stopniu podrasowane – MAX PAYNE rzeczywiście tak wygląda. Oczywiście, nie ma nic za darmo i wspaniała grafika oznacza też ogromne wymagania sprzętowe. P450 i 128 MB RAM to w praktyczne minimum sprzętowe, na którym gra wygląda fajnie i sprawnie działa. Należy pamiętać, że z gorszym sprzętem nie ma co w ogóle do zabawy startować. Dużo daje też dobry akcelerator graficzny – programowego 3D MAX PAYNE po prostu nie obsługuje. Wysokie wymagania sprzętowe to w zasadzie najpoważniejszy mankament gry dla tych, którzy dysponują gorszym komputerem. Te wygórowane parametry są jednak usprawiedliwione działaniem gry, a kolejne tytuły, by wspomnieć chociażby DUKE NUKEM FOREVER, będą równie łakome na pamięć komputera.



Max, jaki jest, każdy widzi. Od razu wiadomo, skąd te kłopoty...

Chociaż MAX PAYNE okazuje się brutalny i krwawy, a trup ściele się tutaj naprawdę gęsto, nie należy z tego powodu obniżać oceny gry. MAX PAYNE to nie CARMAGEDDON, gdzie śmierć staje się jakby obiektem żartu. Ludzie z Remedy usnuli bardzo poważną i mroczną opowieść, w której unicestwienie (z reguły bolesne) stanowi jej integralną część. Poza tym zabijanie w tej grze można usprawiedliwić tym, że staje się ono w zasadzie samoobroną. Kiedy przeciwnicy widzą twojego pupila, z miejsca przystępują do ataku – jeżeli ty ich nie zastrzelisz, to oni zaraz zastrzelą ciebie.

MAX PAYNE zawiera jeszcze jeden element, niewątpliwie zasługujący na słowa pochwały – klimat gry. Tę zaletę docenią z pewnością starsi czytelnicy. Atmosfera, jaka się wokół fabuły roztacza, jest nieprawdopodobna o tyle, że nie sposób oderwać się do komputera nawet wtedy, gdy za oknem wstaje już nowy dzień, a mama krzyczy z drugiego pokoju, żeby iść do szkoły/pracy/łóżka. Akurat wtedy w grze pojawia się nowy problem, z którym próbuje się zmierzyć bohater, chociaż zarówno bandyci, jak i inni policjanci, dybią na jego życie. I właśnie wtedy pojawia się element determinacji, by po całej strzelaninie pozostał tylko jeden żywy. Kto to taki? Panie i Panowie, pozwólcie, że przedstawię raz jeszcze – mój przyjaciel, Max Payne (oklaski!).



W tej dyskotece już nikt nie tańczy. Unosi się tylko lekki swąd siarki i prochu. Chwilę temu była tu niezła „impreza"

kto to zrobił

REMEDY ENTERTAINMENT

Grupa autorska, należąca do Gathering Of Developers. Sądząc na podstawie MAX PAYNE'A, jeden z najlepszych obecnie składów autorskich. Przed ich flagowym tytułem ludzie z Remedy zrobili jedną tylko grę – całkiem fajne wyścigi DEATH RALLY, które ukazały się na rynku kilka lat temu.



Oficjalna strona – nie ma tu zbyt wielu informacji, ale za to panuje świetny klimat, znany z gry. Są też liczne filmy



PC | PS2 | X-Box | DC | A

MAX PAYNE

Mroczna Strzelanina 3D

99 zł	God Games / Play It!	1 gracz

Min: Pentium 450, 96 MB RAM, karta graf. 3D
Zal: Pentium 700, 128 MB RAM, akcel. 3D 32 MB

Grafika 6- Dźwięk 5- Frajda 6-

(+) Nieprawdopodobny klimat, świetna grafika, nawiązania do znanych filmów i wiele innych

(–) Koszmarnie wysokie wymagania sprzętowe, duża brutalność rozgrywki

MAX PAYNE to gra, na którą wiele osób czekało z utęsknieniem. Nie rozczarują się – oto tytuł, który wart jest swojej ceny! **6-**

Tekst: Anzelmo von Dirt

GRAN TURISMO 3

THE REAL DRIVING SIMULATOR

GRAN TURISMO 3: A-SPEC. To już trzecia odsłona tych kultowych wyścigów samochodowych. Każda nowa część serii stanowi milowy krok w dziedzinie grafiki komputerowej i realizmu jazdy. Nie inaczej jest i tym razem

Tytuł GRAN TURISMO zawsze kojarzył się graczom z najwyższej jakości oprawą graficzną, wieloma samochodami, wysokim, ale wyważonym, realizmem jazdy i intuicyjnym sterowaniem. Przy okazji wypuszczania kolejnych części wyścigów powstawały nawet specjalne edycje PLAYSTATION – w pudełku, oprócz konsoli i gry, znajdowały się gadżety.

Trzecia część gry nie odbiega zbytnio od tego standardu. **Producenci nie wprowadzili rewolucyjnych zmian. Ponad 150 samochodów można testować w dwóch podstawowych trybach rozgrywki – ARCADE MODE i GRAN TURISMO MODE.** Pierwszy przeznaczono dla graczy, którzy nie chcą się wgłębiać w dość skomplikowaną strukturę trybu GRAN TURISMO lub mają ochotę pościgać się bez zbędnych zobowiązań. Na początku gracz ma do dyspozycji sześć torów, przy czym zajęcie pierwszego miejsca na każdym z nich odblokowuje kolejne. Ogromną satysfakcję sprawia zdobycie wszystkich 34 torów, a w zasadzie... 19, bo pozostałe to ich mniej lub bardziej zmodyfikowane wersje: z ostrzejszymi zakrętami, z dłuższymi prostymi lub... ich lustrzane odbicia. Kilka torów zapożyczono z poprzednich części gry, ale zostały one dokładnie przemodelowane i dostosowane jakościowo do nowego standardu graficznego trzeciej części GT.

Równolegle ze zdobywaniem kolejnych tras w garażu pojawiają się coraz to nowsze samochody. I tu właśnie widoczna jest istotna zmiana w stosunku do poprzednich części gry. Tam dominowały bowiem modele samochodów, jakie na co dzień można spotkać na drogach, także w Polsce. **GRAN TURISMO 3 oferuje natomiast więcej „egzotycznych" aut. Oczywiście, nadal do wyboru masz wiele „przeciętnych" modeli, ale tym razem duży nacisk położono na wozy niedostępne dla oczu zwykłych śmiertelników – jest wiele prototypów, i to samochodów z najwyższej półki!**

Fani gry zapewne rozpoczną zabawę od trybu GRAN TURISMO MODE, który jest „tylko" nieco bardziej rozbudowanym trybem kariery, dostępnym w niemal każdej grze wyścigowej. Nigdzie jednak ta opcja nie została tak bardzo dopracowana i rozbudowana.

Na początku za niewielką sumkę musisz nabyć samochód – przeciętny wózek o średnich osiągach. Później nadchodzi czas na zdeklasowanie rywali i zwycięstwo w kilku wyścigach. Za wygraną gotówkę możesz zafundować twemu samochodowi lekki tuning. Wybór jest imponujący: od ogromnej oferty felg ze stopów lekkich, poprzez układy wydechowe, hamulce i systemy elektroniczne, a skończywszy na turbodoładowaniu czy zawieszeniu. Za zarobioną kasę będziesz też mógł kupić



Zakręt nie zapowiada się na łagodny... Jeżeli w porę nie wyhamujesz, twój bolid może się za chwilę nadawać tylko na żyletki... Bądź więc ostrożny!


O takich wózkach niektórzy mogą tylko pomarzyć. W GRAN TURISMO 3 są one na wyciągnięcie ręki... a właściwie w zasięgu... kabla od konsolowego joypada



Sceneria w GT3 zachwyca, piękny krajobraz lasu i dłuuuga prosta... tylko się nie zagap! Takie rozproszenie uwagi może się skończyć nawet na poboczu!



Ech, te wysokie krawężniki! Mówiłem mechanikowi, żeby mi tak samochodu nie obniżał, bo to się może źle skończyć!



Może i wygląda na groźnego przeciwnika, ale pamiętaj – nie ważne czym, ale jak jeździsz – każdego można pokonać, stosując odpowiednią taktykę!

nowy samochód, ale i w nim nie obejdzie się bez przeróbek. Dryg do tuningu jest nieodzownym elementem, a nawet kluczem do sukcesu.

Jeśli wybierzesz tryb GRAN TURISMO MODE, będziesz miał okazję zasiąść za kierownicą każdego z ponad 150 samochodów! Niestety, udział w niektórych wyścigach wymaga zmiany samochodu na auto o klasę wyższe lub na odpowiedni typ wozu. **Jeśli marzysz o rywalizacji w wyścigu samochodów typu R, musisz pokazać się na linii startu w Acura Type R albo w Hondzie Type R. Nie od razu więc odkryjesz wszystkie tajniki gry, dzięki czemu GT3 zapewni ci niezłą zabawę na co najmniej kilka miesięcy!** Takiego czasu gry nie gwarantują nawet najdłuższe RPG!

Nagrodą za zajęcie pierwsze miejsca, oprócz pieniędzy, będzie dostęp do kolejnych modeli samochodów. To nie wszystko – jeśli uda ci się wykazać małpią zręcznością i wygrać WSZYSTKIE wyścigi, dostaniesz nowy samochód. Sam zdecydujesz o jego dalszych losach – możesz go sprzedać lub usprawnić, by za jego kierownicą zjawić się na starcie.

Mimo wielu zalet, wpływających na grywalność GT3, uwagę przyciąga głównie pieczołowicie dopracowana grafika. Modele aut wykonano perfekcyjnie – gładkie, wolne od zacięć graficznych, prezentują się jak prawdziwe samochody. Gdy będziesz się rozkoszował powtórką z właśnie ukończonego wyścigu – zobaczysz nawet parujący asfalt! – postronni obserwatorzy mogą pomyśleć, że to relacja z rajdów. Zastrzeżenia można mieć tylko do sposobu przedstawienia trybuny z widzami i drzew na poboczach – wyglądają mizernie, tak jak w większości wyścigów.

Oprawa dźwiękowa zasługuje na uznanie – wraz ze wzrostem prędkości wiatr, który owiewa karoserię twojego samochodu, staje cię coraz głośniejszy; dźwięk opon jest inny na łuku i na prostej drodze, a realne ryki silników sprawią, że doświadczony kierowca rozpozna po dźwięku, kto siedzi mu „na ogonie". Dźwięk silnika zależy od położenia auta – jest inny, gdy jedziesz za kimś i gdy go mijasz. Podkład muzyczny przygotowały m.in. Grand Theft Auto i Feeder – czołówka hardcore'u, a na ścieżce dźwiękowej usłyszysz m.in. Hendrixa i Montley Crue.

Seria GRAN TURISMO potwierdza fakt, że gdy coś jest dobre, to nie należy zbytnio tego zmieniać, jeśli się chce osiągnąć sukces. Mało prawdopodobne, by czwarta odsłona tych wyścigów – jeżeli w ogóle się ukaże – wniosła wiele zmian w zakresie jakości grafiki. To, co można podziwiać obecnie na ekranie, jest na tyle doskonałe, że minie wiele czasu, zanim jakieś inne wyścigi zdołają dogonić pędzący bolid i z trudem przeczytać na jego tylnej klapie napis GRAN TURISMO 3. Zmiany w kolejnych częściach serii mogą dotyczyć jedynie fizyki jazdy i dostępnych samochodów (może Polyphony w końcu kupi licencję na Porsche i Ferrari...). Każdy, kto spędzi chwilę przed monitorem, połknie wyścigowego bakcyla i nie będzie mógł oderwać się od świata szybkich aut.



Strona ta to istna encyklopedia o serii GRAN TURISMO. Możesz znaleźć tu praktycznie WSZYSTKO

kto to zrobił

POLYPHONY DIGITAL

Firma ma na swoim koncie całą serię GRAN TURISMO, znaną i docenianą przez graczy na całym świecie. Opłaca się jednak czekać na kolejne części, bo Polyphony to mistrzowie w swoim fachu. Oprócz serii GT wyprodukowali jeszcze trójwymiarową strzelankę OMEGA BOOST, która – niestety – nie odniosła oczekiwanego sukcesu.



PC | **PS2** | N64 | DC | A

Gran Turismo 3: A-spec

Fenomenalna Samochodówka

249 zł | Polyphony Digital / SONY | 1-6 graczy

● Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card; I.Link

Grafika 6 | Dźwięk 5 | Frajda 5+

+ Niesamowita grafika oraz bardzo wiernie odwzorowana fizyka jazdy samochodem

– Koszmarnie brzydkie menu. Zabawa może okazać się zbyt trudna dla początkujących

GRAN TURISMO 3 to obecnie najlepsze, niemal doskonałe, wyścigi samochodowe na PS2. Obowiązkowe dla fanów ostrej jazdy! 5+

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

WERSJA POLSKA

Baldur's Gate II
Throne of Bhaal

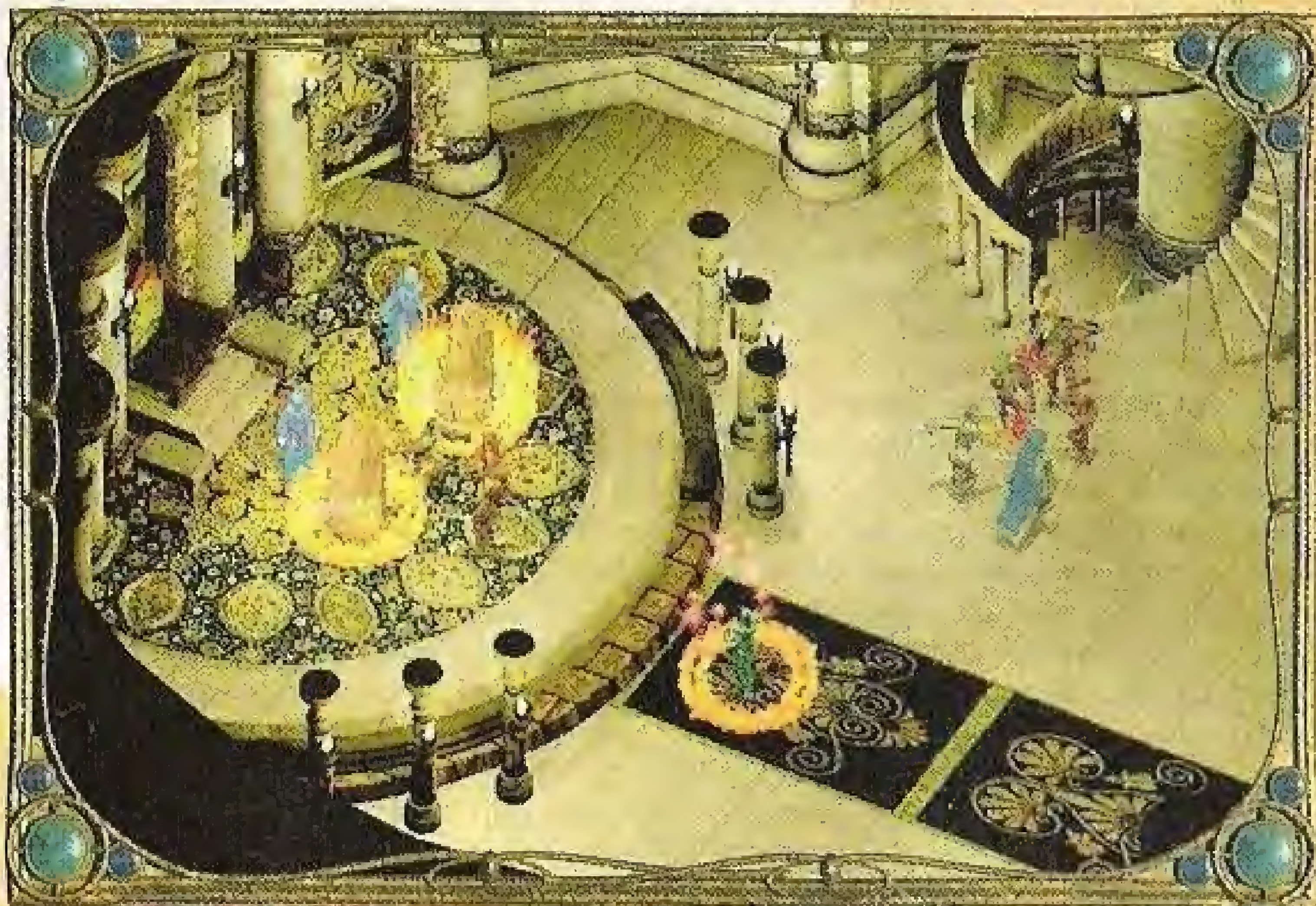
Black Isle nie ogranicza się do odcinania kuponów od BALDUR'S GATE II. Firma przygotowała równie znakomity dodatek – TRON BHAALA

Zabawę możesz rozpocząć na dwa sposoby: albo skorzystać z zapisów stanu gry (jeśli je masz) z BALDUR'S GATE II, albo stworzyć nową postać. Dodatek jest trudniejszy od wersji podstawowej, dlatego zaczniesz z niezłym kapitałem: 2 miliony punktów doświadczenia i cenne przedmioty. TRON BHAALA **opowiada o konflikcie, jaki rozpętał się między potomstwem niezwykle płodnego boga Bhaala. Twój bohater, który jest synem tak niemiłego tatusia, weźmie udział w starciu.** *Tym razem jednak twoim* sprzymierzeńcem może być jeden z dotychczasowych wrogów – okrutny Sarevok, twój przyrodni braciszek, świetnie wyszkolony wojownik. Przygoda rozpoczyna się w Tethyr – krainie leżącej na południe od miasta Amn, które było miejscem zmagań twojej drużyny w BALDUR'S GATE II.

TRON BHAALA stawia przed tobą większe wyzwania niż wersja podstawowa. Dowodzisz, co prawda, znacznie bardziej doświadczoną i lepiej wyposażoną drużyną, ale wrogowie też nie wypadli sroce spod ogona. By wygrać bitwę, musisz się solidnie przygotować i zastosować przemyślną taktykę. Jeśli nie docenisz wysokich umiejętności wroga (zwłaszcza magicznych), poznasz smak klęski. Czeka cię solidna dawka emocji (np. podczas bitwy z Draconisem). **Jeśli uda ci się doprowadzić swoich magów powyżej 30 poziomu doświadczenia, poznasz potęgę magii – zaklęcia będą tylko śmigać w powietrzu!**

Spolszczenia TRONU BHAALA podjęła się wprowadzająca go na polski rynek firma CD Projekt. Tłumaczenie takich programów wymaga nie tylko świetnej znajomości angielskiego i polskiego, ale też perfekcyjnej orientacji w nazewnictwie przyjętym w fabularnym systemie AD&D, na podstawie którego powstała gra. Jest to jeden z bardziej popularnych w Polsce systemów (przetłumaczono nie tylko samą grę fabularną, ale też dziesiątki książek), co utrudniało pracę tłumaczy. Podobnie jak fakt, że niebawem ukaże się program NEVERWINTER NIGHTS, bazujący na tym samym nazewnictwie. **Tłumacze musieli stworzyć gigantyczny słownik, zgodny z tym, co dotąd pojawiło się na rynku i przystosowany do adaptacji w produktach, które dopiero się ukażą.** Choć polska wersja nie jest idealna – zdarzają się bowiem pewne niezręczności stylistyczne i nie zawsze jest zachowana melodia języka – to i tak wyróżnia się ona zdecydowanie pozytywnie na tle innych produkcji. W przeciwieństwie do DIABLO, w TRONIE BHAALA zadbano o stronę aktorską projektu. Większość kwestii wypowiadana jest z prawdziwą maestrią. Nie ma w tym zresztą nic dziwnego – swych głosów użyczyli aktorzy tej rangi, co Piotr Fronczewski czy Jan Kobuszewski... Autorzy przygotowali dodatkową atrakcję – po zakończeniu zabawy gracz może poznać dalsze losy wszystkich bohaterów. Są bardzo intrygujące – jeden z herosów odważył się nawet wyzwać na pojedynek samego Elminstera!

Liczba efektów specjalnych jest tak wielka, że czasami trudno się połapać na polu bitwy. Ale od czego masz klawisz pauzy?



Dodatek oferuje ci co najmniej 40 godzin zabawy. Dużo więcej, jeżeli będziesz miał problemy z walką...



BALDUR'S GATE II: TRON BHAALA imponuje zróżnicowaną i pieczołowicie przygotowaną scenografią. Aż przyjemnie się w niej zanurzyć

Adres: www.interplay.com/bg2throne



Strona nie jest zbyt rozbudowana, choć od jej powstania upłynęło sporo czasu. Znajdziesz trochę artów i nowinek

kto to zrobił

BIOWARE

O tej firmie pisaliśmy już wielokrotnie. Nic dziwnego zresztą, ma przecież na swoim koncie liczne sukcesy oraz tytuły gier, które mogą przyprawić o zawrót głowy. W ich ofercie znajdziesz grę akcji MDK 2, serię kultowego już RPG BALDUR'S GATE, a w niedalekiej przyszłości NEVERWINTER NIGHT.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę TRON BHAALA! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 13 IX 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: ile powstało dodatków do BALDUR'S GATE!

PC | PSX | N64 | DC | PL

Baldur's Gate II: Tron...
Jeden z Lepszych RPG

79,90 zł | Bioware / CD Projekt | 1-6 graczy

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 400, 64 MB RAM

Grafika 5- | Dźwięk 5+ | Frajda 5+

+ Ciekawa fabuła, dużo wciągających zagadek i wiele godzin dobrej zabawy
– Grafika trochę szwankuje, poza tym w lokalizacji pojawiły się drobne błędy językowe

Wszyscy mali i duzi miłośnicy gatunku RPG nie przejdą obojętnie wobec tej pozycji. Trzeba ją mieć, trzeba w nią zagrać! **5**

WERSJA POLSKA
Praca tłumaczy została uwieńczona sukcesem, choć jest trochę błędów i niezręczności **5**

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

LEGO creator KNIGHTS' KINGDOM

Ceny klocków Lego w sklepach są raczej horrendalne. Może więc Lego na komputerze to sposób na ocalenie domowego budżetu?

KNIGHT'S KINGDOM daje ci możliwość stworzenia z klocków LEGO własnego świata: świata zamków, smoków i rycerzy. **Zabawę zaczynasz od samouczka, który w przystępny sposób wyjaśnia wszelkie opcje i pozwala ci obejrzeć kilka sympatycznych filmików ukazujących historię złego rycerza szturmującego zamek dobrego króla.** Potem możesz zacząć wznosić własne budowle, ustawiać armaty, machiny oblężnicze, wojowników czy smoki. Jeśli nie chce ci się stawiać wszystkiego od początku, możesz wykorzystać mapki, na których znajdują się niektóre konstrukcje. Część klocków jest „aktywna", np. smok zieje ogniem, katapulta strzela kamieniami, most zwodzony podnosi się i opada. Możesz też ożywić swój świat, a wtedy rycerze zaczną rączo pomykać na swych konikach, pojazdy zaś będą się najzwyczajniej w świecie poruszać.

Obsługa tej gry nie należy do najłatwiejszych. **Kiedy wybierasz klocki z magazynu, to program nie wyjaśnia, jaka jest rola danego elementu i trzeba się tego domyślać** (a nie zawsze jest to łatwe, zwłaszcza w wypadku konstrukcji). Przy układaniu klocków nie wystarczy posługiwać się myszką, często trzeba także nawigować nią, wciskając dodatkowo klawisz CTRL, i przesuwać klocki w przestrzeni. Nie jest to wcale banalne – czasami dopasowanie do siebie poszczególnych elementów wymaga sporej dokładności ruchów. Dorosły uporałby się z tym zapewne bez problemu, ale dla dziecka może to stanowić nie lada wyzwanie.

LEGO KNIGHT'S KINGDOM miałoby szansę obronić się dzięki doskonałej grafice. Nic przecież tak nie przykuwa uwagi dziecka, jak feeria barw i wystrzałowe efekty specjalne. **Niestety, ten program zabiera cię w graficzną podróż do przeszłości. Klocki, które powinny być fotorealistyczne, okazują się sztuczne i rozmazane (na szczęście można samodzielnie komponować barwy), a skalowanie obrazu zostało dość udziwnione.** O fantastycznych efektach specjalnych można tylko pomarzyć, a przecież średniowieczne królestwo to wymarzone miejsce do ich zastosowania. Na otarcie łez przygotowano jednak inne „bajery". I tak: świat możesz obserwować oczami stworzonej postaci, tworzyć własne konstrukcje w specjalnym warsztacie, dowolnie manewrować kolorystyką, a nawet zmieniać pogodę w klockowym królestwie.

Ale nie zmienia to faktu, że twórcy programu najwyraźniej nie byli zbyt zafascynowani własną pracą i nie interesowało ich wprowadzenie opcji, które mogłyby znacznie urozmaicić rozgrywkę. Brak tu możliwości, jakie dawała seria INCREDIBLE MACHINE. Tam otrzymywałeś ułożony zestaw elementów, który uzupełniałeś tak, by konstrukcja zadziałała prawidłowo. Musiałeś np. tak ustawić wyrzutnię kuleczek, by kulka odbiła się w danym miejscu i wpadła do kosza (by nie wspomnieć o trudniejszych zadaniach). W LEGO KNIGHT'S KINGDOM zabrakło nawet najprostszych łamigłówek.

Ten gość z lewej to król, ten z prawej to Pierwszy Rycerz, zaś tego z tyłu pomimo pomocy policji do dziś nie udało się zidentyfikować

„Miałem taaaki wielki tron, ale jakiś zły człowiek wyniósł go w nocy... Chyba będę musiał zwolnić kilka osób ze straży!"



Oficjalna strona LEGO, na której dowiesz się sporo o tej grze, jak i pozostałych produktach koncernu. Jest z czego wybierać

PC	PSX	N64	DC	PL

Lego Knight's Kingdom
Lego Na Ekranie Komputera

99 zł	Lego Media / IM Group	1 gracz

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM, 450 MB RAM
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM

Grafika 3- | Dźwięk 4 | Frajda 3

(+) Doskonały samouczek, sporo dostępnych modeli klocków oraz opcji

(−) Dość skomplikowana obsługa, słabiutka grafika, brak zagadek logicznych

To zrealizowana bez fantazji układanka Lego. Jest tu sporo opcji, ale nic z nich nie wynika. Poziom programu shareware — **4**

WERSJA POLSKA
Dobrze dobrane polskie głosy, zwłaszcza sympatycznego przewodnika po grze — **4**

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

SHŌGUN TOTAL WAR
THE MONGOL INVASION

Jeśli chcesz się przekonać, co by było, gdyby Mongołom, po triumfie w Korei i Chinach, udało się doprowadzić swą flotę do japońskich wybrzeży – zagraj w SHOGUN: THE MONGOL INVASION



Ukształtowanie terenu ma kluczowe znaczenie w czasie walki. Grunt to zająć odpowiednią pozycję

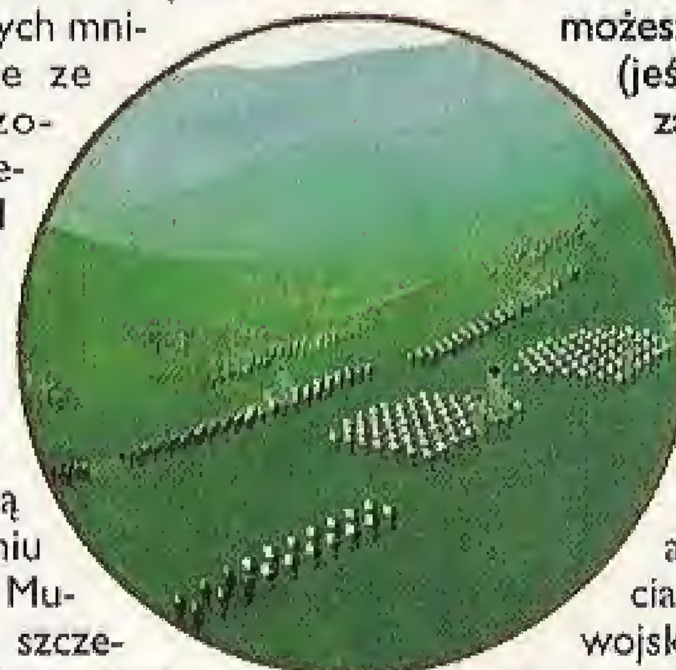


Japońscy samuraje słynęli nie tylko z męstwa i bezwzględności. Byli też świetnymi strategami

SHOGUN to połączenie turowej gry strategicznej z taktyczną grą czasu rzeczywistego. Możesz zostać przywódcą jednego z japońskich klanów lub też kierować Mongołami.

W pierwszym przypadku czeka cię rządzenie wybranymi prowincjami – sprawujesz rządy nad kilkoma rejonami: wznosisz budynki, nawiązujesz stosunki dyplomatyczne z innymi klanami i najmujesz żołnierzy. Co roku, po zbiorach ryżu, otrzymujesz pieniądze, które przeznaczasz na inwestycje i utrzymanie wojsk. Twoja strategia polega na zdobywaniu nowych terytoriów, m. in. po to, by zapewnić żołnierzom wypłaty (i rozbudowywać infrastrukturę w prowincjach). **Jeśli zaś zdecydujesz się na kierowanie Mongołami, twoim zadaniem będzie... plądrowanie zdobytych terytoriów.**

Kiedy dojdzie do konfliktu zbrojnego, program przeniesie cię na trójwymiarową mapę taktyczną, gdzie zaczyna się prawdziwa zabawa! Najpierw decydujesz o rozstawieniu swej armii, podzielonej na zgrupowania liczące około stu żołnierzy (łuczników, lekkiej i ciężkiej kawalerii, chłopskiej piechoty z poboru, samurajów oraz fanatycznych mnichów). Każde ze zgrupowań zostało scharakteryzowane pod względem siły oraz obrony i dysponuje „punktami honoru", które decydują o postępowaniu na polu bitwy. Musisz zachować szczególną uwagę przy wysyłaniu wojsk przeciw konkretnym zgrupowaniom wroga (np. konnica nie powinna atakować żołnierzy uzbrojonych we włócznie). W konfliktach, w których bierzesz udział, może się ścierać kilkudziesięciu żołnierzy lub wielotysięczne armie. W tym drugim wypadku rozsądne zarządzanie wojskami okazuje się dość mocno skomplikowane i wymaga zdolności strategicznych.



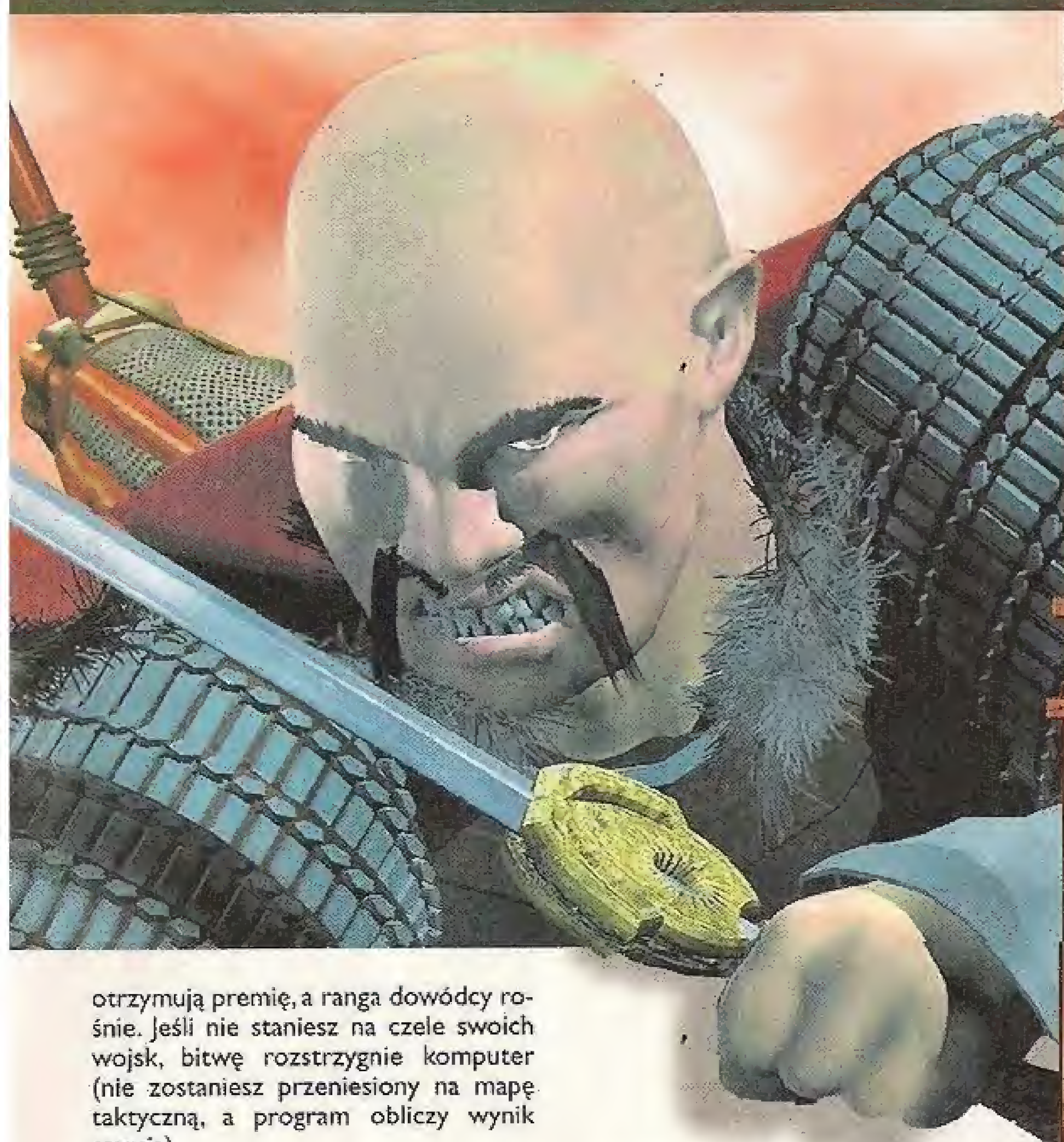
Po rozstawieniu jednostek możesz czekać na wroga (jeśli ma przewagę, zaatakuje) lub skierować się w jego stronę. Gdy twoja armia nawiąże kontakt wzrokowy z wrogimi oddziałami, wydasz swoim dzielnym samurajom rozkaz ataku. Podczas starcia liczy się też morale wojsk, zmęczenie żołnierzy, a nawet warunki pogodowe. Samuraje nie są samobójcami. Wysłani przeciw przeważającym siłom, nie będą w stanie bronić zaplecza. Jeśli dowódca zginie lub ucieknie, to klęska jest pewna. Oddziały, które doskonale spisały się na polu bitwy,



Ruch jak w dzień targowy. Już za chwilę trzeba będzie wyruszyć na spotkanie z nieznanym. Jeszcze tylko należy rozwinąć sztandar i... w drogę



Oto mapa twojego świata. Dzięki niej nie zgubisz się wśród zawirowań historii, którą sam zresztą zaraz stworzysz. A więc do dzieła...





Do armii stojącej na szczycie wzgórz wróg będzie musiał się wspinać, a to zajmie mu trochę czasu. Niezwykle cennego czasu



Japońscy daimyo, czyli książęta, mieli nad swymi poddanymi pełnię władzy i nie byli ograniczeni żadnymi prawami ani regułami

otrzymują premię, a ranga dowódcy rośnie. Jeśli nie staniesz na czele swoich wojsk, bitwę rozstrzygnie komputer (nie zostaniesz przeniesiony na mapę taktyczną, a program obliczy wynik starcia).

SHOGUN: THE MONGOL INVASION to gra, która umili ci długie wieczory. Oprócz kampanii mongolskiej (atakujesz Japonię na czele wojsk Kubłaj Chana lub bronisz się przed inwazją) możesz wziąć udział w kampaniach poświęconych walce o dominację nad Japonią, a także rozegrać cykl historycznych scenariuszy. **Wspaniałą opcją jest możliwość przygotowania własnej bitwy – wybierasz jednostki, które zasilą twoją i wrogą armię, określasz ich siłę oraz przyznajesz punkty honoru.** Potem decydujesz, gdzie walka się rozegra (do wyboru masz kilkadziesiąt zróżnicowanych map), jaka będzie pogoda oraz kto atakuje, a kto się broni. Niestety, przeprowadzenie chytrych działań ofensywnych sprawia kłopoty, gdyż nie jesteś w stanie wydać jednostkom dokładnych rozkazów ataku. Jeśli np. każesz swoim ludziom zneutralizować łuczników przeciwnika, mogą oni wdać się w walkę z wrogim oddziałem, który stanie na ich drodze. W rezultacie kilka twoich zgrupowań walczy z niedobitkami piechoty, podczas gdy wrodzy łucznicy traktują twoich żołnierzy jak tarcze strzeleckie.

Zastrzeżenia budzi też strona gospodarczo-inwestycyjna gry, potraktowana raczej po macoszemu. Widać, że autorzy bardziej skupili się na opracowaniu schematów rozgrywki. SHOGUN został pozbawiony elementów zręcznościowych, tak ważnych w większości RTS-ów. Owszem, czasami trzeba szybko wydać rozkazy, ale element strategiczny góruje nad zręcznościowym. Autorzy znakomicie opracowali natomiast opcje menu, a zasady gry łatwo opanować.

Oprawa multimedialna stoi na wysokim poziomie. Grafika 3D jest imponująca, a szczegóły scenograficzne przygotowano pieczołowicie. Nastrój dodatkowo potęguje przygrywająca w tle japońska muzyka, niezwykle dynamiczna, zwłaszcza w czasie scen bitewnych. Gracze powinni czuć się usatysfakcjonowani.

Powodem do chluby samuraja była perfekcyjna znajomość fechtunku

Szereg za szeregiem – samuraje idą na śmierć nie czwórkami, lecz tysiącami



Na oficjalnej stronie gry znajdziesz garść podstawowych informacji o tym dodatku oraz wszystko na temat SHOGUNA

kto to zrobił

CREATIVE ASSEMBLY

Creative Assembly to australijska firma założona w 1987 roku. Przygotowała przeszło 50 gier na PC (m.in. STUNT CAR RACER). Od 1993 roku współpracuje z potentatem na rynku gier – Electronic Arts. W roku 2000 ukazał się ich gra SHOGUN: TOTAL WAR, która zebrała bardzo dobre opinie wśród miłośników strategii.

PC | PSX | N64 | DC | A

Shogun: Mongol Invasion

Strategia Spod Znaku Kwitnącej Wiśni

129 zł	EA / IM Group	1-16 graczy

Min: Pentium II 233, 64 MB RAM, 400 MB HD
Zal: Pentium II 450, 128 MB RAM, 400 MB HD

Grafika 5+ Dźwięk 5+ Frajda 5+

+ Wspaniałe, trójwymiarowe bitwy, spory realizm walk, gra na wiele wieczorów

– Czasem wódz może się tylko bezradnie przyglądać, co wyczynia jego armia

Wspaniale przygotowany dodatek, który wciąga na długo. Dla miłośników strategii jest to zakup obowiązkowy! 5+

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

THE STING!

KARIERA GANGSTERA

WERSJA POLSKA

Kariera gangstera wydaje się ciekawsza, gdy cała przygoda jest opowiedziana w rodzimym języku. Nieprawdaż?



Uwaga na policyjne samochody. Każdy podejrzany gość będzie „zgarniany”, więc lepiej bądź ostrożny



Gra THE STING! to bardzo specyficzny tytuł, utrzymany w klimacie przygodówki. Matt Tucker, główny bohater gry, wiedzie niecny żywot gangstera. Oczywiście, na początku nie jest to sielanka, jaka była udziałem gangstera wszech czasów, Ala Capone. Ale właśnie zdobycie pozycji „grubej ryby” stanowi cel gry. Okradanie stacji benzynowych, sklepów spożywczych (tak!), a także sejfów hotelowych i banków to główne zajęcie Matta, który swego czasu, wrobiony przez kolegów, spędził kilka lat za kratkami. Na szczęście teraz jest już na wolności i może, pełen zapału, ruszyć do akcji – mszcząc się na swoich wrogach i walcząc o odzyskanie utraconego statusu społecznego. **Opisana w poprzednim numerze Clicka! angielska wersja gry została oceniona dość wysoko, choć nie wszystkim się to spodobało. A jak jest w przypadku polskiej wersji językowej?**

Rzeczywiście, jakość grafiki w THE STING! może nie przypaść wszystkim do gustu. Gra nie stanowi poligonu testowego możliwości najnowszych układów graficznych, ale do stylu grafiki nie można mieć zastrzeżeń. Klimat lat 50. został bowiem znakomicie oddany, a to za sprawą „koślawej” kreski i trafnego odwzorowania cech ówczesnych „złoczyńców”. Ogromne miasto, największe, jak dotąd w historii gier, nie byłoby tak „przyjazne”, gdyby wyposażyć je w więcej szczegółów – wtedy płynność okazałaby się zapewne niezadowalająca.

Kolejny minus dotyczy planowania akcji. Nie musisz się martwić o to, czy strażnicy cię zauważą, gdyż...i tak nie zareagują. Dopiero gdy przystępujesz do właściwej akcji, dowiadujesz się, że coś jest nie tak, bo np. strażnik zobaczył twoją wystającą zza ściany stopę i wszczął alarm! W tej sytuacji nie pozostaje ci nic innego, jak edytować plan lub rozpoczynać go od początku. **Takie rozwiązanie, choć bywa irytujące, uświadamia, że w ryzykownym, gangsterskim fachu nie sposób wszystkiego przewidzieć.** Można się jednak przyzwyczaić, stosując podstawowe zasady. (Patrz Click 16/17)

Zastrzeżenia może też budzić mało dynamiczna akcja. Cóż, przygodówki nie charakteryzują się zazwyczaj wartką akcją. Puste ulice i półmrok w THE STING! sprawiają, że nastrój, nieco przygnębiający i „ospały”, może się udzielić graczowi. Taki stan rzeczy wprowadza jednak pewien specyficzny klimat. „Włam” do muzeum nie może odbyć się w pośpiechu, bo ktoś mógłby cię zauważyć! Na szczęście miła muzyczka w tle i zajmująca rozgrywka powodują, że czas ci się nie dłuży.

Dzięki profesjonalnemu spolszczeniu gra tak dobra jak THE STING! zyskała na atrakcyjności. Profesjonalizm tłumaczy widać na każdym kroku. Specyficzny klimat zachowały nawet żartobliwe teksty, nazwy własne czy nazwiska (np. Elwira Oczko i Dawid Piącha). Tytuł godny polecenia na długie jesienne (i nie tylko) wieczory.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę STING! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 13 IX 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się miasto, w którym działa Sting?

kto to zrobił

NEO SOFTWARE

Firma ta nie ma zbyt wielu tytułów na swoim koncie, oprócz ALIEN NATIONS i przygotowanej drugiej części tej gry, oczywiście. To właśnie THE STING! ma się stać ich flagowym produktem, na który zwracają teraz największą uwagę. Sądząc po jakości tytułów tej austriackiej grupy, jeszcze nie raz będzie o niej głośno.



Ta pani ma na nazwisko Lalunia i to nie jest żart. Ciekawe tylko, czy pomaga ono jej w pracy czy przeszkadza... Według nas pasuje do niej jak ulał



Podstawowy adres, pod który powinieneś się udać. Na oficjalnej stronie wspomniano nawet o polskiej lokalizacji gry!

PC | PSX | N64 | DC | PL

The Sting! Kariera...

Symulacja życia gangsterskiego po polsku

79,90 zł | Neo Software / CD Projekt | 1 gracz

Min: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 200 MB HD
Zal: Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 200 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk | Frajda 5

\+ Rozległe miasto, duża interakcja z otoczeniem i ciekawe miejsca do ograbienia

– Nie można okraść wszystkich lokali. Zbyt wyludnione miasto, mało taksówek

THE STING! to bardzo dobra gra, która dzięki dość nowatorskiemu podejściu potrafi przykuć uwagę gracza na bardzo długo — 5

WERSJA POLSKA

Polska wersja to prawdziwy strzał w dziesiątkę. Gratulujemy znakomitej lokalizacji — 5

Tekst: Michał „Krooger” Cichy

SCHIZM

PRAWDZIWE WYZWANIE

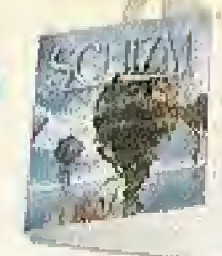
W PUDEŁKU:

1 

lub

5 

mapa Argilusa 

instrukcja obsługi 

poradnik 

- cel misji
- porady
- opisy postaci





Nareszcie jest! Po ponad dwóch latach pracy przedstawiamy polską superprodukcję "SCHIZM: Prawdziwe Wyzwanie".
Stworzyliśmy już 15 wersji językowych aby tajemnicę planety Argilus mogli odkryć mieszkańcy wszystkich kontynentów Ziemi.
Teraz czas na Ciebie - czy sprostasz wyzwaniu?

PREMIERA 5 WRZEŚNIA

cena 99[90]

AVALON MULTIMEDIA

Zamawiając grę wysyłkowo w LK Avalon otrzymasz dodatkowo kolekcjonerskie wydanie audio CD z rozszerzoną ścieżką dźwiękową!



Zamówienia wysyłkowe: LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2, tel. (+17) 856 99 12, email: zakupy@lkavalon.com, www.lkavalon.com www.schizm.com

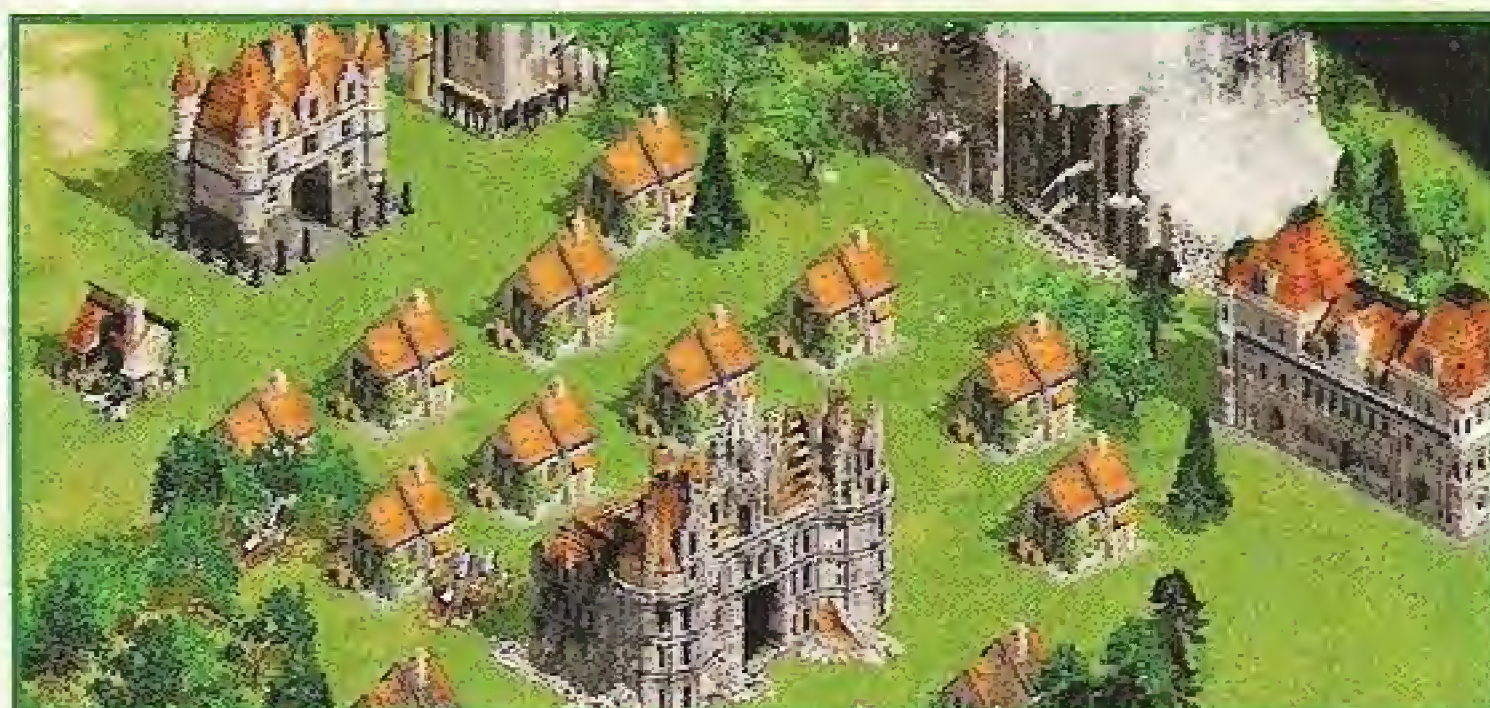
Cossacks
European Wars



W grze możesz zobaczyć tragiczne karty wojen polsko-kozackich z perspektywy naszych ówczesnych wrogów. Dla Kozaków to, co my uważaliśmy za okrutną i bezmyślną rewoltę, było godną uznania walką o wyzwolenie

Smutny jest fakt, że od czasu realizacji AGE OF EMPIRES II (oraz znakomitego dodatku do tej gry) żadnej firmie nie udało się stworzyć dzieła, które mogłoby rywalizować z produktem Microsoftu. Niestety, KOZACY potwierdzają tę regułę. Masz tu do czynienia wręcz z klonem AoE II, tyle że zrealizowanym bez polotu i kunsztu.

W grze twoim zadaniem jest wzniesienie osady i zatrudnienie ludzi na polach uprawnych, przy wyrębie drzew i wydobyciu kamieni oraz w kopalniach (dzięki temu zyskasz dostęp do takich surowców jak złoto, węgiel czy żelazo). Następnie powołujesz oddziały wojskowe (do wyboru jest ponad 80 rodzajów jednostek), budujesz gmachy użyteczności publicznej i wynajdujesz urządzenia, dzięki którym gospodarka funkcjonuje sprawniej, a siły militarne lepiej spisują się na polu bitwy.



Taka śliczna osada domków jednorodzinnych. Kto by przypuszczał, że na XVII-wiecznych stepach naszych wschodnich kresów można tak dobrze żyć

Niestety, zarządzanie surowcami ma się nijak do realiów opisywanego okresu, a opcje batalistyczne zrealizowano co najmniej o kilka klas gorzej niż w AGE OF EMPIRES II, gdzie gracz mógł bardzo łatwo kierować wojskami. W KOZAKACH nie ma nawet co marzyć o możliwościach ustawiania wojska w szyki bitewne i kreowania formacji na wzór tego, co oferowała gra Microsoftu. Inteligencja komputerowego przeciwnika i inteligencja programu zarządzającego postępowaniem twoich jednostek również pozostawia sporo do życzenia. Do tego mankamentu jednak można się przyzwyczaić, grając w strategię czasu rzeczywistego.

Na szczęście w czasie trwania misji wchodzących w skład kampanii cele i zadania mogą się zmieniać (wystarczy, że otrzymasz nowe informacje albo też pojawiają się sprzymierzeńcy lub wrogowie), dzięki czemu zabawa nabiera nieco wigoru.

Nie bez znaczenia jest też to, którą stronę konfliktu wybierzesz. Każde z państw posiada bowiem jednostki unikalne, najczęściej dysponujące cechami, które znacznie podnoszą ich walory bojowe. W interesujący sposób rozwiązano również kwestię wydobycia surowców. W przypadku eksploatowania złóż węgla, żelaza lub złota nie widzisz tragarzy noszących kopaliny, lecz sam fakt działania kopalni i zapewnienia jej obsady (górników, którzy w pocie czoła wydobywają złoto, węgiel czy żelazo) powodują, że surowce są automatycznie magazynowane.

Wbrew tytułowi, który sugerowałby, że autorzy zajęli się głównie wojnami kozackimi, w grze możesz dowodzić siłami aż szesnastu państw (zachodnioeuropejskich, a nawet arabskich) i uczestniczyć w wielu starciach, które miały miejsce w Europie przełomu siedemnastego i osiemnastego wieku. **Do twojej dyspozycji są 4 kampanie, 33 misje i 12 misji historycznych. Istnieje też możliwość tworzenia losowo generowanych map – w tym przypadku ty sam ustalasz najważniejsze parametry kreowanego świata.** Dla tych, którzy wolą zmierzyć się z człowiekiem, niż rywalizować z komputerem, przygotowano opcję gry w Internecie lub przez LAN (maksimum osiem osób).

Gra KOZACY: EUROPEJSKIE BOJE zawiera również coś w rodzaju encyklopedii i poradnika historycznego opisującego okres XVII i XVIII wieku. W „dziele" tym aż roi się jednak od idiotyzmów i uproszczeń świadczących o tym, że autorzy mieli jedynie nikłe pojęcie o epoce, za której opisywanie się zabrali.

kto to zrobił

GSC GAME WORLD

Firma powstała w 1995 roku i ma swoją siedzibę w Kijowie. Początkowo specjalizowała się w programach multimedialnych, teraz zabrała się za robienie gier. Pracuje m.in. nad tytułem VENOM.



Strona spodoba się miłośnikom wiadomości historycznych, których jest tu pod dostatkiem. Niestety, wolno się wczytuje



Małe ludziki żwawo uwijają się po ekranie w pocie czoła budując twoje imperium



Cel! Pal! Salwa ognistych strzał ze świstem ląduje na dachu budowli wroga...

PC | PSX | N64 | DC | PL

Kozacy: Europejskie Boje

Strategia Po Kozacku

99 zł	CDV / IM Group	1-8 graczy

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM

Grafika 3 | Dźwięk | Frajda 3+

\+ Wiele stron konfliktu, dużo scenariuszy oraz różnorodnych kampanii

\- Brak realizmu gospodarczego oraz bardziej zaawansowanych opcji bitewnych

Jedna z ciekawszych strategii ostatniego czasu, niestety nie uchroniła się od paru wpadek. Może jednak sprawić dużo radości **3+**

WERSJA POLSKA

W grze jest sporo materiału historycznego, który przetłumaczono z należytą pieczołowitością **4**

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

TOTALLY Unreal

kto to zrobił

EPIC MEGAGAMES

Firma jest twórcą wszystkich części UNREAL. Zapowiadana, oficjalna, druga część gry powinna się ukazać już niedługo, a głównym jej producentem będzie LEGEND ENTERTAINMENT, również maczający palce w poprzednich częściach gry. Wszyscy powinni spodziewać się czegoś wyjątkowego.

TOTALLY UNREAL to pakiet trzech gier umieszczonych łącznie na czterech płytach CD. Obejmuje wszystkie części z serii

Chronologicznie rzecz biorąc, tytułem po który powinieneś sięgnąć najpierw jeśli chcesz poznać świat gry od podstaw, jest UNREAL (pierwsza część sagi). Pomimo swojego wieku, nadal olśniewa wspaniałą oprawą graficzną i wciągającą fabułą. Niestety, posiadacze szybszych (tak, szybszych!) komputerów powinni od razu zainstalować patch do niego, znajdujący się w katalogu EXTRAS/PATCHES/PATCHES UNREAL, ponieważ gra potrafi się niemile zawiesić w najmniej spodziewanym momencie. Za wszystko odpowiedzialny jest nieco przestarzały już kod, tak więc Intel Celeron 366MHz, dużo pamięci RAM i co najwyżej układ graficzny VooDoo II to tak naprawdę optymalna konfiguracja twego PC.

UNREAL MISSION PACK 1: RETURN TO NA PALI to pierwszy i, jak do tej pory, ostatni dodatek z misjami do UNREAL. Dostarczy on odpowiednią dawkę wrażeń graczom, którzy przeszli podstawową grę i nadal czują pewien niedosyt. Po zniszczeniu Vortex Rikers wydostałeś się w końcu z Na Pali tylko po to, aby ponownie tam powrócić! Misja, którą ci przydzielono wyglądała obiecująco, ale dopiero ona pokazała, że twoich przełożonych tak naprawdę nie obchodzi twój los – do obrony dali ci jedynie pistolet i zostawili samego na pastwę złych Obcych. Tak więc musisz wszystko zaczynać od początku – walkę, poszukiwania środka transportu... Los gracza czasami bywa ciężki.

Dodatek, oprócz pakietu świeżych misji i lokacji, oferuje też nowe uzbrojenie, takie jak choćby Granatnik, Wyrzutnia Rakiet czy Karabin Szturmowy. Znajdziesz tam też kilka nowych, jeszcze bardziej krwiożerczych, gatunków wrogich stworów.

UNREAL TOURNAMENT to najlepsza gra w zestawie i jedna z najlepszych sieciowych gier FPP, jakie do tej pory powstały! Jest to prawdziwa perełka i mimo że ukazała się już jakiś czas temu, nadal znajduje się w czołówce tytułów. Tutaj na szczęście nie ma problemu z grafiką i w bardzo wysokich rozdzielczościach, na odpowiednim sprzęcie, gra potrafi chodzić nawet z szybkością 70 klatek na sekundę, zachowując najwyższy stopień jakości! Gra przeznaczona jest, oprócz zabawy wieloosobowej, również dla graczy preferujących samotną rozgrywkę dzięki trybowi misji. UNREAL TOURNAMENT to turniej rozgrywany w odległej przyszłości, w świecie tak zdegenerowanym, że jedyną rozrywkę stanowią zawody na śmierć i życie, w których udział biorą zmuszeni do tego zawodnicy.

Zestaw TOTALLY UNREAL stanie się na pewno smakowitym kąskiem dla gracza, który przed ukazaniem się drugiej części UNREAL chciałby za jednym zamachem kupić wszystko, co związane z poprzednią częścią gry lub posiadać dumnie stojącą na półce Edycję Kolekcjonerską.



Precyzyjna seria z Wyrzutni Rakiet nie powinna pozostawić wątpliwości co do wyniku tego pojedynku



Ten pan na pewno nie biegnie, by uścisnąć ci dłoń w przyjacielskim geście. Musisz szybciej naciskać na spust!



Udało jej się tym razem uciec! Nie znaczy to, na szczęście, że wygrała. Gonitwa w UT to podstawa zwycięstwa!

Adres: www.unreal.com

Na stronie poświęconej UNREAL oraz UNREAL TOURNAMENT znajdziesz wszystkie potrzebne ci informacje

PC | PSX | N64 | DC | A

Totally Unreal
Nierealnie Dobry Zestaw

95 zł	Epic Megagames / Play It!	1-multiplayer

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, 490 MB HD
Zal: Pentium II 450, 64 MB RAM, 1500 MB HD

Grafika 4+ Dźwięk 4 Frajda 5+

\+ Pakiet wszystkich części pierwszego UNREAL TOURNEMENT. Gra nadal rządzi!

– Pierwsza część UNREAL ma problemy z obsługą nowoczesnych kart graficznych

Gra ta nie wymaga żadnych rekomendacji, znają ją miłośnicy gatunku. Cały pakiet również powinien przypaść ci do gustu

4+

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

STEEL SOLDIERS

WERSJA POLSKA

Z: STEEL SOLDIERS to gra tryskająca humorem. Czy o jej polskiej wersji językowej można powiedzieć to samo?

kto to zrobił

BITMAP BROTHERS

Firma znana jest przede wszystkim byłym użytkownikom komputera Amiga, na który to BITMAP BROS wypuścili takie hity, jak choćby SPEEDBALL czy kultowy GODS. Firma nie ma na koncie wielu produktów, ale każdy odznacza się wyjątkowo wysoką jakością. Nie inaczej jest też w przypadku Z2.


A oto moja duma: mała, nowoczesna fabryczka. Warto ją mieć pod ręką


Akcja rozwija się bardzo dynamicznie


O jak kolorowo... i do tego gorąco! Ajć, parzy...

STEEL SOLDIERS to kontynuacja wydanej w 1996 roku gry o bardzo tajemniczym tytule „Z". Pięć lat po ukazaniu się pierwowzoru na rynku pojawiła się druga część, również godna pochwały. **Gra się przyjemnie i szybko, co zapewne rozczaruje tych, którzy oczekują od RTS-ów żmudnego planowania akcji i przeprowadzania skomplikowanych działań wojennych.** STEEL SOLDIERS z otwartymi ramionami przyjmą natomiast ci miłośnicy gatunku, którzy chcą bez zbędnego zachodu dać łupnia przeciwnikowi – gra jest bowiem bardzo zręcznościowa.

W STEEL SOLDIERS nie brakuje różnic w stosunku do pierwszej części gry, na szczęście jednak okazują się one raczej kosmetyczne. Grafika, zgodnie z panującymi trendami, jest całkowicie trójwymiarowa. Gra wygląda znakomicie, a jednocześnie zachowuje specyficzny klimat i styl poprzedniczki.

Tym, co odróżnia STEEL SOLDIERS od innych tytułów dostępnych na rynku, zdaje się przede wszystkim sposób na wygraną. Nie ma tutaj sztampowego schematu: rozbuduj bazę, zbierz surowce, zaatakuj. Rozgrywka polega na zajmowaniu terytorium podzielonego na sektory. Za każdy przejęty sektor otrzymujesz stojące tam budynki (własność przeciwnika, rzecz jasna) i dawkę kredytów potrzebnych do budowy jednostek i nowych konstrukcji.

Polska wersja STEEL SOLDIERS zasługuje na słowa pochwały. Wszystkie dialogi, jak i teksty czytane, zostały w całości spolszczone, i w intro do gry, i w filmach, i w samej grze. Aktorzy spisali się na medal, idealnie interpretując głosy i postawy robotów-cyborgów. Po mistrzowsku podłożono przede wszystkim głos Kapitana Zoda oraz spikera telewizyjnego występującego w filmie wprowadzającym do gry. Niewielkie zastrzeżenia może budzić tylko głos kobiety-robota, pozbawiony wszelkich emocji, co dziwnie kontrastuje z humorem gry.

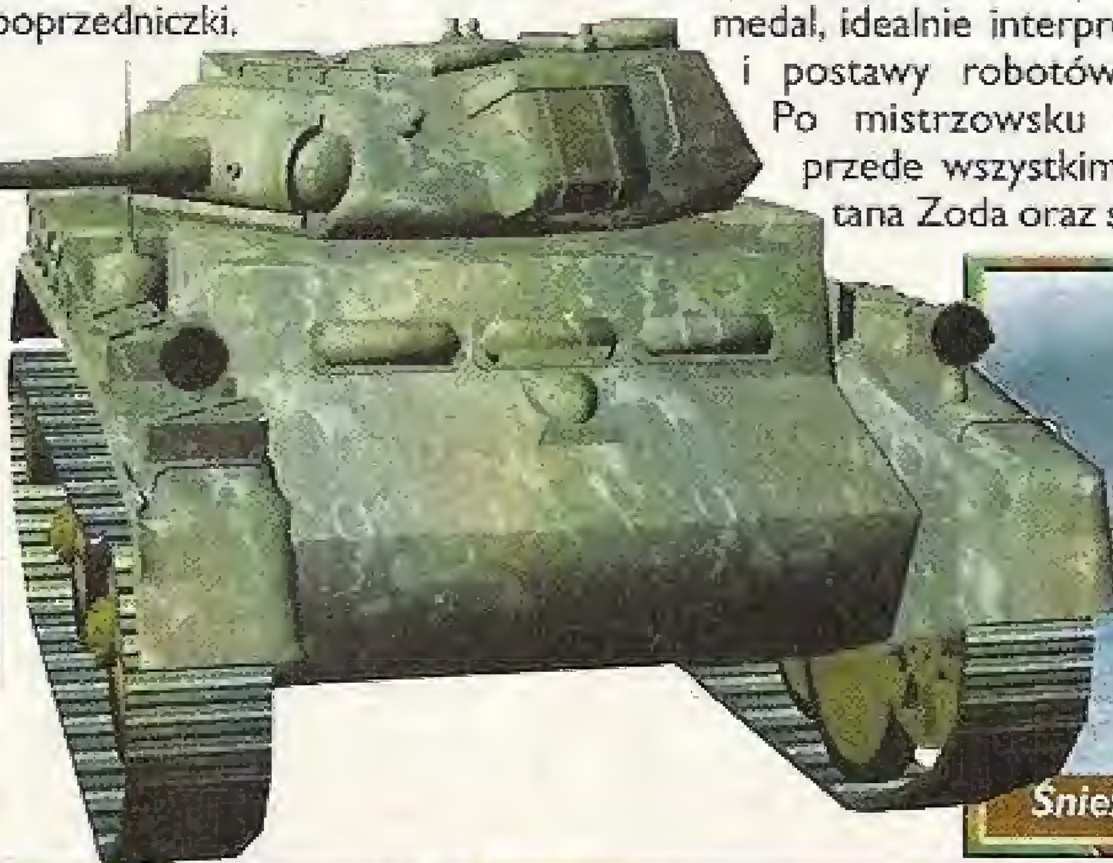
Firma LEM udowodniła po raz kolejny, że choć nie spolszcza wszystkich wydawanych przez siebie tytułów – jak czyni to np. CD Projekt – to, gdy się za to zabiera, efekt końcowy jest wyjątkowo udany.

Gra w rodzimym języku naprawdę cieszy oko i ucho, zwłaszcza gdy jest pozbawiona literówek czy językowych niedociągnięć. W STEEL SOLDIERS nawet tłumaczenia nazw własnych jednostek nie budzą zastrzeżeń, (np. podstawowa jednostka bojowa Psycho, która powinna być wymawiana z angielskim akcentem „sajko", tutaj brzmi po prostu „Psycho, gotów do akcji!"). Dzięki temu gra zyskuje pożądany swojski klimat.

Tłumacze świetnie poradzili sobie także z nie lada wyzwaniem, jakim była praca nad żartami. Nawet te dowcipy, które po angielsku dość trudno zrozumieć, udało im się właściwie zinterpretować i dostosować do polskich realiów. STEEL SOLDIERS to dobra pozycja, przeznaczona dla graczy lubiących zręcznościowe RTS-y. Spolszczenie jest profesjonalne (tłumacze wykonali kawał dobrej roboty), a żarty nadal śmieszą i trzymają wysoki poziom pierwowzoru. Słuchając dialogów i komentarzy twoich podwładnych, ubawisz się naprawdę nieźle. I świetnie – śmiech to zdrowie!



Skarbnica wiedzy o Z: STEEL SOLDIERS jak i o wszystkich wydanych do tej pory grach tej firmy. Ładnie wykonana


Liczy się, przede wszystkim, wielkość!


Śnieżna Kraina – może zamiast walczyć, kup snowboard?

PC | PSX | N64 | DC | PL

Z: Steel Soldiers PL
Zręcznościowy RTS Po Polsku

79.90 zł | Bitmap Brothers / LEM | 1-multiplayer

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, 650 MB HD
Zal: Pentium III 600, 128 MB RAM, 650 MB HD

Grafika 4+ Dźwięk 4 Frajda 5-

(+) Wartka akcja i duża dawka dobrego humoru, które stanowią niewątpliwe zalety gry

(–) Gra charakteryzuje się dość niskim poziomem inteligencji przeciwników

Każdy gracz, lubujący się w zręcznościowych strategiach czasu rzeczywistego, powinien być całkowicie zadowolony z tej pozycji — **4**

WERSJA POLSKA
Polska wersja została wykonana profesjonalnie i bez widocznych błędów. Widać rękę fachowca — **5**

Tekst: Michał „Krooger" Cichy, Zdjęcie: archiwum Wydawnictwa H.Bauer

RAYMAN ADVANCE

Kreskówkowy bohater w akcji – solidna dawka emocji gwarantowana! Zresztą, przekonaj się sam

Mister Dark, bezwzględny złoczyńca, niszczy harmonię panującą w świecie. Czyni to, trzymając pod kluczem wszystkie Electoons, które były odpowiedzialne za utrzymanie ładu. Na szczęście na horyzoncie pojawia się bohater – Rayman, którego zadanie polega na zapobiegnięciu kataklizmowi.

RAYMAN to klasyczna, bajkowa platformówka, kompletnie pozbawiona przemocy. Gra oferuje bardzo zaawansowane, jak na tak małą konsolę, rozwiązania graficzne. Cztery niezależnie przesuwające się z szybkością 60 klatek na sekundę tła nadają grze głębi, niespotykanej do tej pory na żadnej przenośnej konsolce. Podobnie jak tło, tak i wszystkie animowane elementy, dzięki sporej liczbie klatek animacji, poruszają się zadziwiająco płynnie. Dzięki temu gracz odnosi wrażenie (ze wszechmiar słuszne), że ma do czynienia z bardzo dopracowanym produktem. Grafika jakościowo nie różni się zbytnio od tej znanej z PC!

Mimo że gracze wszystko to widzieli już na ekranach komputerów, to „przenośna" wersja RAYMAN ADVANCE dostarczy im solidnej porcji rozrywki. Zrównoważony stopień trudności gry sprawia, że zabawa polega na czymś więcej, niż tylko na bezmyślnym skakaniu z platformy na platformę.

Wiele wskazuje na to, że przy RAYMAN ADVANCE spędzisz długie wieczory (w dzień w żadną grę na GBA nie można grać komfortowo). Dla maniaków platformówek jest to pozycja obowiązkowa.

Świat gry jest pełen niespodzianek, na które musisz szybko i sprawnie reagować, jeśli chcesz wygrać

Cóż to za mały, sympatyczny stworek. Toż to Rayman!

PC	**GBA**	N64	DC	A

Rayman Advance
Platformówka Przez Wielkie P

ok.219 zł	UbiSoft / LEM	1 gracz

● Wykorzystuje: GBA Link Cable

Grafika 5 · Dźwięk [illegible] · Frajda [illegible]

(+) Dużo dobrego humoru i solidna dawka wrażeń, które dadzą ci zajęcie na wiele godzin

(–) To wszystko już było na PC! Gra nie odznacza się więc niestety oryginalnością

RAYMAN to bardzo ciekawa pozycja na przenośną konsolkę GBA. Przyciągnie cię na długie chwile, które spędzisz bardzo miło 4+

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

W końcu pojawiła się gra, dla której, mimo wygórowanej ceny, warto kupić konsolę GAME BOY ADVANCE!


„Robić takie sztuczki każdy może, jeden lepiej, a drugi trochę gorzej..." System trików jest bardzo prosty i intuicyjny


To, co dzieje się na ekranie, wydaje się niewykonalne. A jednak to wszystko autentyczne triki!

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 został wydany na prawie wszystkie dostępne platformy sprzętowe, z przenośną konsolą GBA włącznie.

Sam fakt takiej „wieloplatformowości" wydaje się o tyle zaskakujący, że pierwotna wersja gry to w pełni trójwymiarowa zręcznościówka z deskorolką w roli głównej. A do tego o oprawie graficznej nieodbiegającej jakością od tej znanej z najnowszych wyścigów samochodowych dostępnych na PC i konsole nowej generacji!

Wersja na GBA jest chyba najlepszą modyfikacją tej gry, jaką do tej pory mogliśmy oglądać. Grafika w pełni wykorzystuje możliwości konsoli, wyświetlając również grafikę... trójwymiarową!

Tor do jazdy na deskorolce pokazany został w rzucie izometrycznym, a każdy budynek lub mur staje się półprzezroczysty, gdy twój zwodnik za niego wjedzie.

Sam zawodnik, podobnie zresztą jak i jego deskorolka, składa się z najprawdziwszych polygonów, czyli jest trójwymiarowy! Wygląda to naprawdę imponująco!

Grafika działa bardzo płynnie, a radość, jaką będziesz czerpał z wykonywania trików, przekroczy twoje najśmielsze oczekiwania. Odpalając grę, przygotuj sobie koniecznie spory zapas bateryjek albo od razu podłącz się do kontaktu, ponieważ z całą pewnością przez długi czas nie będziesz mógł oderwać się od gry.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 to obecnie najlepsza gra zręcznościowa na konsolę GBA. Olśniewająca oprawa graficzna i przyjemnie przygrywająca w tle muzyka z pogranicza hardcore-punk-hip-hop, powinna przekonać wszystkich, nawet sceptyków, do zakupu tej konsoli.

PC	**GBA**	N64	DC	A

Tony Hawk's Pro Skater 2
Przenośny Mistrz Deskorolki

ok.219 zł	Activision / LEM	1 gracz

● Wykorzystuje: GBA Link Cable

Grafika 5+ · Dźwięk 5+ · Frajda 6

(+) Niesamowity klimat gry, wzorowo przeniesiony na GBA. Ta gra naprawdę wciąga!

(–) No cóż, niezbyt często jest okazja, by to powiedzieć, ale ta gra okazuje się... idealna!

Chwile spędzone przy Tonym Hawku to najlepiej wykorzystany czas w twoim życiu! Dla tej gry naprawdę warto kupić GBA! 6

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

CO NOWEGO SŁYCHAĆ W KARTACH GRAFICZNYCH?

Jak długo masz swoją kartę graficzną? Rok, półtora, czasem dwa... Możesz nie wierzyć, ale przez ten czas twój PC zdołał się mocno zestarzeć! Karta, niestety, także...

Chłodzenie

- Do niedawna wentylator chłodzący występował tylko na płycie głównej. Nowoczesne procesory kart graficznych (GeForce, Kyro) posiadają ogromną moc obliczeniową i... równie mocno się nagrzewają podczas pracy. Dlatego muszą być odpowiednio chłodzone.

Pamięć wideo

- Nowoczesne karty graficzne posiadają 32 lub 64 MB pamięci wideo. Jest ona wykorzystywana przez procesor karty zarówno do przechowywania tekstur oraz danych o obiektach tworzących obraz, jak i do tworzenia gotowego obrazu.
- Szybkość wymiany danych pomiędzy pamięcią wideo a pamięcią komputera jest uzależniona od prędkości pracy złącza AGP. Aby komputer mógł sprawnie wyświetlać obraz, karta musi działać z jedną ze standardowych szybkości pracy złącza AGP: x1, x2 lub x4.

Procesor graficzny

- Każda karta graficzna posiada obecnie własny procesor zajmujący się tworzeniem obrazu.
- W jednej obudowie z procesorem znajduje się także układ RAMDAC, zajmujący się przekształcaniem cyfrowego obrazu na analogowy (wymagany przez większość popularnych monitorów domowych).

BIOS

- Podobnie jak na płytach głównych, na karcie graficznej znajduje się BIOS (Basic Input Output System). Jest to niewielki układ pamięci zawierający podstawowe oprogramowanie umożliwiające współpracę karty z płytą główną oraz procesorem.
- Tak samo jak w przypadku płyt głównych, BIOS karty graficznej można (a niekiedy nawet trzeba) aktualizować. Służy do tego specjalny program dostarczany zwykle wraz ze sterownikami dla danej karty graficznej.

Wejścia / wyjścia

- Pozwolą ci podłączyć do karty nie tylko monitor, ale także magnetowid, kamerę wideo, domowy telewizor czy nowoczesny ekran LCD!

Złącze AGP

- AGP (Accelerated Graphic Port) już na dobre zastąpiło używane wcześniej złącza PCI oraz ISA.
- Zarówno PCI, jak i ISA, nie były w stanie przesyłać tak dużych ilości danych, jakie wymagane są przez nowe gry i programy. AGP to nie tylko nowy kształt złącza, ale i ulepszony sposób wymiany danych pomiędzy kartą graficzną, procesorem oraz pamięcią.
- AGP nie jest złączem uniwersalnym (tak jak PCI). Możesz podłączyć do niego wyłącznie kartę graficzną.
- W miarę rozwoju nowych technologii powstawały kolejne odmiany złącza AGP, różniące się szybkością pracy. Najwolniejsze karty posiadają port AGP x1 (przesyłający dane z szybkością 267 MB/sekundę), obecnie standardem jest AGP x4 (około 1 GB/sekundę). Trwają też prace nad złączem AGP x8.

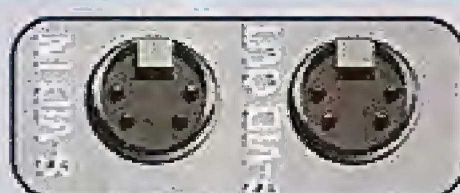
Wyjścia i wejścia – podłączysz tu wszystko!

- Jedynie złącze VGA jest obowiązkowym wyposażeniem karty graficznej. Wszystkie pozostałe mogą, ale nie muszą, być na wyposażeniu twojej karty.
- Jakie złącza ma twoja karta, przekonasz się, porównując opis obok z wejściami dostępnymi w twoim PC. Jeśli chcesz kupić nową kartę, zastanów się dobrze, jakie złącza powinna ona posiadać.



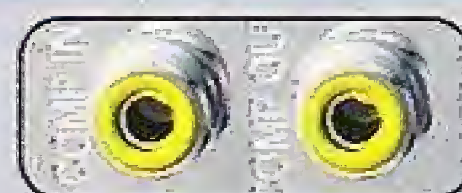
VGA (Sub-D)

Podstawowe złącze dla większości monitorów. Podłączysz tu też monitor ze złączem BNC (używając odpowiedniego kabla).



S-Video In/Out

Dzięki niemu obejrzysz film z komputerowego napędu DVD na ekranie telewizora albo nagrasz na PC obraz z kamery wideo.



Composite In/Out

Te złącza służą dokładnie do tego samego, co S-Video, jednak uzyskany przez nie obraz będzie znacznie gorszej jakości.



DVI-Out

Takie złącze jest coraz częściej spotykane. Służy do podłączenia do PC cyfrowego ekranu LCD, zastępującego powoli standardowe monitory.

Tekst: R.J., Yackoo!"; Rysunki: H.Kołodziejczyk

Pojedynek na karty 3D





O miano najlepszego akceleratora 3D walki toczą się już od dawna. Po upadku VooDoo na tronie znalazły się konstrukcje nVidii. Jednak władza GeForce'a może się szybko skończyć...

Jeszcze nigdy wojna pomiędzy producentami kart graficznych nie była tak zacięta, jak teraz. Nie ma w tym nic dziwnego, gdyż na placu boju pozostały zaledwie trzy liczące się firmy – inni producenci ograniczyli swoją działalność do kupowania części elektronicznych i montowania ich w swoich fabrykach. Co ważniejsze, zwycięstwo w tej bitwie oznaczać będzie opanowanie świata komputerów na kolejnych kilka lat. A ponieważ stawka jest wysoka, również metody walki stają się coraz bardziej brutalne...

nVidia w każdym domu?

Po pierwszych testach kart z układami GeForce wszyscy byli zgodni – procesor nVidii jest po prostu bezkonkurencyjny. Faktycznie, nowy układ posiadał całkiem nowe możliwości i do tego okazał się niesamowicie wydajny. Był także (jak wszystko, co nowe) bardzo drogi. Wkrótce jednak w sprzedaży pojawiły się jego kolejne odmiany – w chwili obecnej sprzedawane są karty z GeForce 3. NVidia pomyślała także o mniej zamożnych klientach, przygotowując wersję zubożoną, nazwaną MX.

Przez przypadek nVidii „pomógł" też Microsoft, wybierając GeForce'a jako układ odpowiedzialny za grafikę w konsoli X-Box. To tylko upewniło wszystkich, że żaden inny producent nie może zaoferować nic lepszego. Niezupełnie słusznie.

Poczynaniom konkurenta przyglądała się jednak firma ATI, także znana w produkcji doskonałych kart graficznych. Niestety, układy tworzone przez jej inżynierów nie były aż tak wydajne i szybkie, jak produkty innych firm. Sytuacja taka trwała przez dłuższy czas, a karty typu ATI Rage 128 oceniano jako dobre, ale... nienadające się za bardzo do gier. Dopiero pojawienie się układu nazwanego Radeon poprawiło wizerunek firmy. Korporacja wiązała spore nadzieje z współpracą z Apple – przez długi czas w Macintoshu montowano tylko karty ATI. Ostatnio jednak szefowie Apple zdecydowali, że w ich komputerach także pojawi się GeForce! Tymczasem we wrześniu 2001 ATI szykuje się do premiery kart Radeon 2 i Radeon 2 VE.

Kyro... A co to?

Dominacja nVidii trwałaby zapewne długo, gdyby nie stworzony przez STMicroelectronics i Imagination Technologies układ Kyro. Projektanci tych firm wpadli na pomysł zastosowania kilku rewolucyjnych rozwiązań, niespotykanych ani u nVidii, ani u ATI. I to był strzał w dziesiątkę.

Niestety, pierwsze kłopoty pojawiły się już na starcie: premierę procesora trzeba było opóźnić o ponad pół roku, bo sterowniki okazały się na tyle niedopracowane, że nie dało się z nimi pracować. Dane techniczne Kyro 2 wzbudziły zaś taką panikę w nVidii, że zaczęła ona... kampanię oczerniającą konkurencję, wytykając Kyro, co tylko się dało. W rzeczywistości układ posiadał jedną zasadniczą wadę: brak



Nowa potęga? Kyro 2

To autentyczna niespodzianka! Tajemniczy układ Kyro 2 groźnym konkurentem dla GeForce 2 MX. Co prawda nie posiada obsługi funkcji T&L, jednak mimo to w obecnie dostępnych grach radzi sobie znakomicie. My jednak proponujemy poczekać na najnowszą wersję tego układu, oznaczoną cyfrą 3.

Cena od 500 zł



Dla oszczędnych GeForce 2 MX-200

Ceny tych kart spadają z dnia na dzień, tak więc fani produkcji spod znaku nVidii mogą czuć się usatysfakcjonowani. GeForce 2 MX powinien zadowolić wszystkich, a zwłaszcza zapalonych graczy... Ale uwaga: dopiero karta w wersji z pamięcią DDR okaże się naprawdę szybka i wydajna. „Standardowa" bardziej przypomina TNT 2 PRO.

Cena od 310 zł



Konkurencja nVidi ATI Radeon

ATI Radeon to naprawdę dobra karta graficzna! Podobnie jak i układy nVidii, posiada obsługę funkcji T&L (Transform & Lighting), na co dzień wykorzystywanych w grach. Poza tym jest naprawdę szybka i wydajna, a dodatkowo zaskoczy cię ilością wbudowanych wyjść i wejść. Niestety, jej cena może przyprawić o zawał serca!

Cena od 450 zł

sprzętowej obsługi transformacji geometrycznych i kalkulacji oświetlenia (w skrócie T&L). Funkcja ta jest używana w praktycznie każdej grze, więc był to poważny minus. W zamian karty Kyro posiadały funkcję Tile-Based Rendering. Polegała ona na tym, że ekran był dzielony na małe fragmenty, a następnie sprawdzano położenie w osi Z (czyli wgłąb ekranu) każdego elementu. Pozwalało to ocenić, które obiekty będą widoczne, a które zasłonięte przez inne. Dzięki temu nie trzeba było pracowicie przeprowadzać obliczeń dla elementów obrazu, które i tak pozostałyby niewidoczne. Konkurencja też rozwiązała ten problem, ale przy pomocy dużo mniej wydajnej technologii Z-Buffer (Z-bufora). **Na efekt pracy inżynierów STMicroelectronics nie trzeba było długo czekać – niby słabsze Kyro 2 wcale nie było takie złe.**

Od przybytku głowa boli

W chwili obecnej wszyscy trzej producenci przekonują klientów, że ich układy graficzne są najlepsze, najszybsze i najnowocześniejsze. Nic więc dziwnego, że wybierając się na zakupy, można całkiem stracić głowę. Co więc kupić, aby być zadowolonym? Cóż, wszystko zależy od tego, czego oczekujesz od karty graficznej oraz komputera.

Przeciętni użytkownicy, korzystający głównie z Windows, pakietu Office oraz od czasu do czasu bawiący się grami mają w praktyce do wyboru kilka kart graficznych. **Najtańszymi okażą się te zbudowane z użyciem procesora nVidia Riva TNT 2 Pro. Za niewiele więcej pieniędzy można dostać już prostsze wersje kart z układem GeForce 2 MX – i to jest propozycja dla osób częściej sięgających po gry.** Przeciwnicy nVidii mogą także kupić karty z Kyro 2, choć stanowi to droższe rozwiązanie. Prawdziwy dylemat jednak czeka fanatyków gier i perfekcyjnej grafiki trójwymiarowej. Ich potrzebom sprosta bowiem jedynie GeForce 2 lub 3. A jeśli są skłonni trochę poczekać, już wkrótce będą mogli kupić karty z najnowszym Kyro 3. I to wydaje się najlepszą propozycją, zwłaszcza że nowy procesor będzie już miał tak potrzebne funkcje T&L, co w połączeniu z Tile-Based Renderingiem może uczynić go jeszcze lepszym od GeForce 3. I na koniec jeszcze jedna dobra wiadomość dla nas, kupujących – najnowsze Kyro może być znacznie tańsze od konkurencyjnej nVidii!

Co musi mieć karta?

Nie da się w prosty sposób odpowiedzieć, co powinieneś kupić, można jednak spróbować wymienić najważniejsze cechy karty graficznej. Bardzo istotna jest pamięć: 32MB to absolutne minimum, jeśli cię stać, kup wersję z droższą ale szybszą pamięcią DDR. Złącze AGP x4 to standard, jednak uważaj – czasem można jeszcze spotkać modele kart z jego wolniejszą odmianą x2 (wkrótce pojawi się wersja x8). Jeśli chcesz podziwiać filmy DVD na ekranie telewizora, karta musi mieć wyjście S-VHS lub cinch do podłączenia TV. Wejścia wideo przydadzą się, gdy chcesz np. nagrywać na PC własne teledyski, natomiast wyjście DVI będzie niezbędne do podłączenia cyfrowego ekranu plazmowego.

I jeszcze jedna bardzo ważna sprawa: nawet najlepszy procesor graficzny po zmontowaniu w kiepskiej fabryce nieznanego producenta nie będzie działał tak dobrze, jak... starsza karta wykonana przez renomowaną firmę. Warto o tym pamiętać, wydając kilkaset złotych.

Osobną kwestię stanowią układy graficzne zintegrowane z płytą główną. Takie konstrukcje spotyka się już na co dzień, jednak – mówiąc wprost – nie sprawdzają się za dobrze w grach. Są za to wystarczające, jeśli chcesz tylko pracować w Windows, np. pisząc teksty.

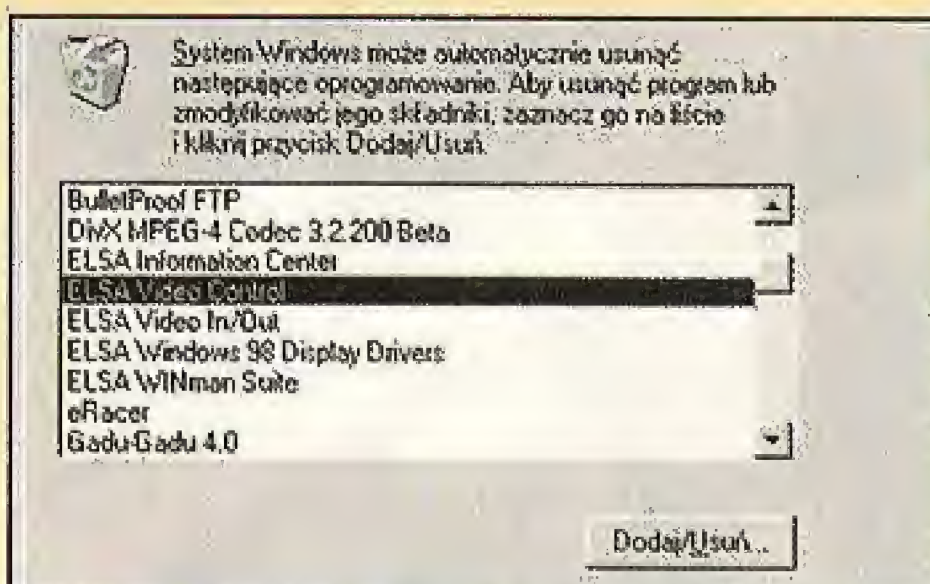


Tanie rozwiązanie TNT 2 PRO

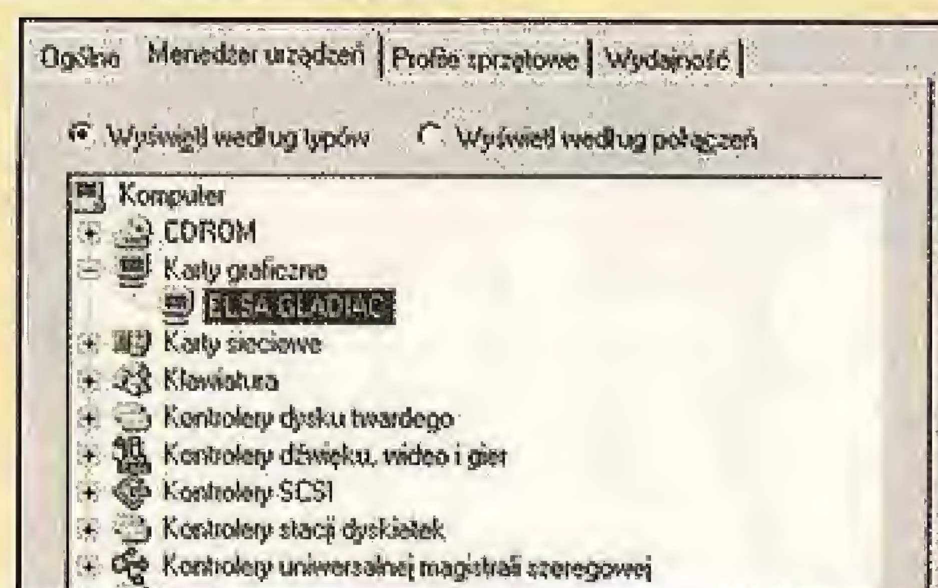
Jeśli trafi ci się możliwość taniego zakupu karty ze starszym układem TNT 2 Pro firmy nVidia, możesz rozważyć skorzystanie z tej okazji. Co prawda karta taka nie doścignie GeForce'a ani tym bardziej Kyro, ale w większości domowych zastosowań w zupełności wystarczy. Pamiętaj jednak, że najnowsze gry nie pokażą na takim sprzęcie wszystkich swoich możliwości.

Cena od 200 zł

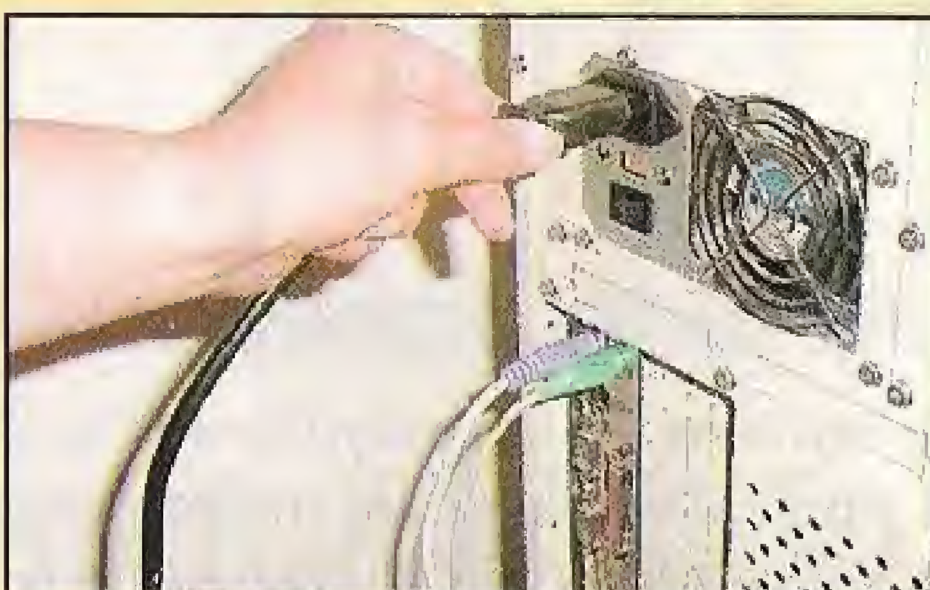
Jak zamontować kartę?



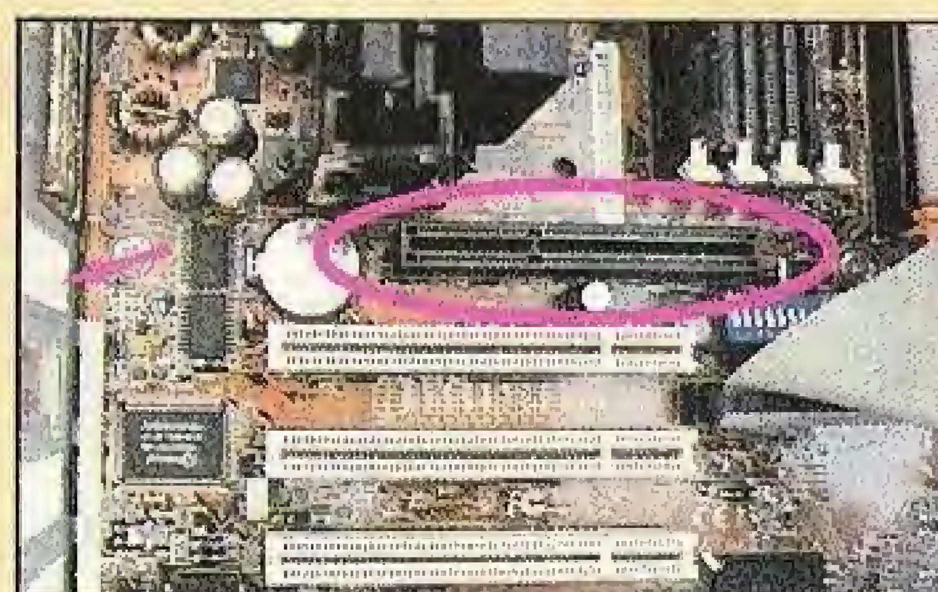
1. *Na początku będziesz musiał pozbyć się starego oprogramowania do karty. Wejdź do **Panelu Sterowania**, **Dodaj/Usuń Programy**, **Instalowanie/Odinstalowanie**. Usuń wszystkie programy związane ze starą kartą graficzną.*



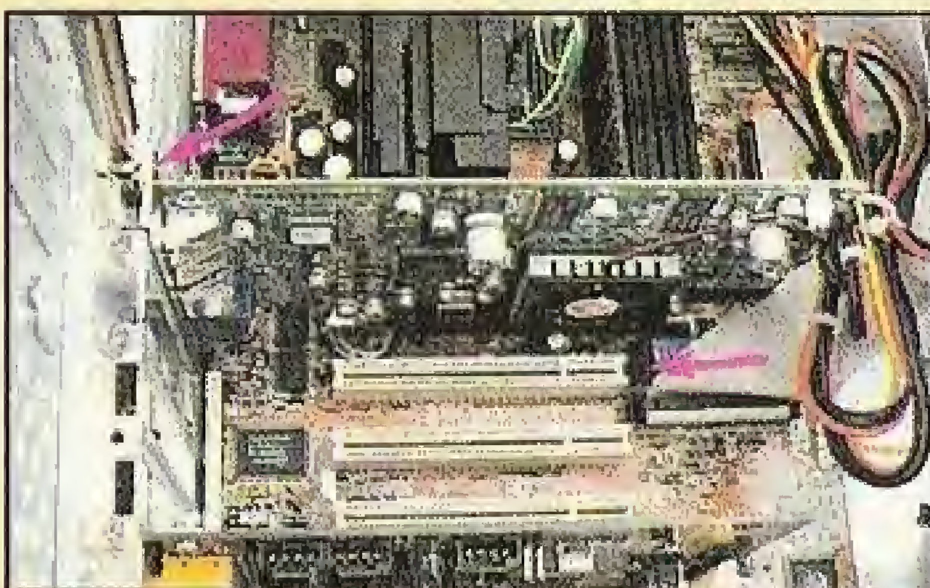
2. *Następnym krokiem będzie usunięcie informacji o starej karcie graficznej. Wejdź do **Panelu Sterowania**, **System**, **Menedżer urządzeń**. Znajdź na liście urządzeń **Karty Graficzne**, a następnie usuń wpis dotyczący twojej karty.*



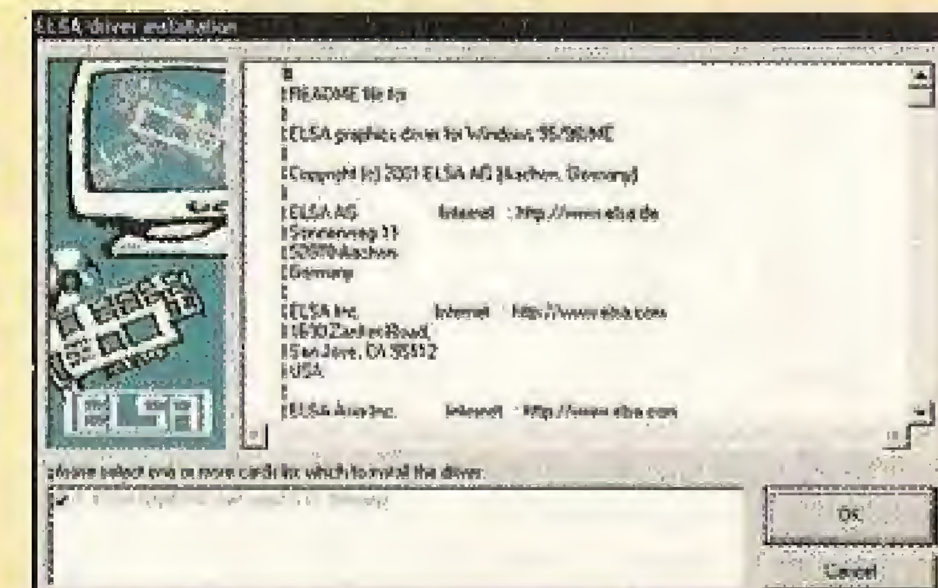
3. *Bezpieczeństwo przede wszystkim! Zanim otworzysz obudowę komputera, musisz odłączyć kabel zasilający. Odepnij też pozostałe przewody, aby ci nie przeszkadzały. Teraz możesz otworzyć obudowę (Uwaga! Niekiedy komputer jest zaplombowany i stracisz gwarancję!).*



4. *Na płycie głównej odszukaj złącze AGP – na zdjęciu zaznaczony na czerwono. Usuń zaślepkę z obudowy (oznaczona strzałką). Jeśli wcześniej miałeś kartę PCI lub ISA, wymontuj ją z komputera.*



5. *Włóż kartę graficzną w złącze i delikatnie, ale mocno, dociśnij. Upewnij się, że karta dobrze siedzi w gnieździe. Przykręć metalową blaszkę z gniazdami do obudowy. Niestety, w większości PC karta AGP zablokuje pierwszy z portów PCI i nie będziesz mógł z niego skorzystać.*



6. *Zamknij obudowę i podłącz wszystkie przewody oraz zasilanie. Włącz komputer. Windows powinny normalnie wystartować. Włóż płytę CD ze sterownikami do nowej karty i postępuj zgodnie z instrukcją programu instalacyjnego.*

Tekst: RJ., Yackoo!; Rys. H. Kołodziejczyk; Zdjęcia: M. Kaczor, materiały prasowe producentów kart

Sztuczki z Windows

CZĘŚĆ DRUGA

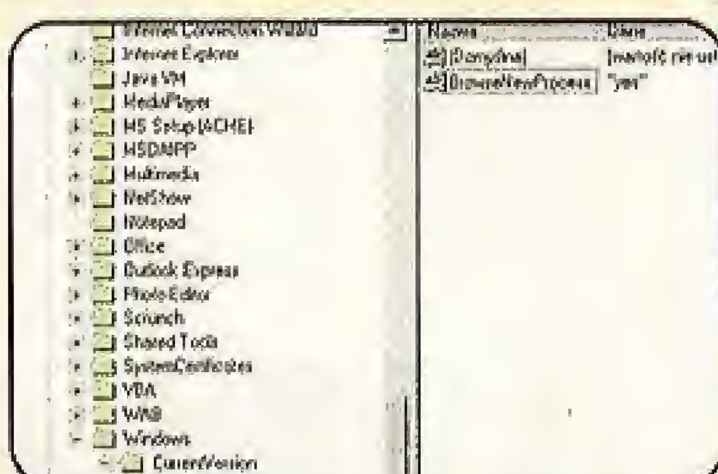
W tym odcinku pokażemy, jak modyfikować niektóre klucze Rejestru i dzięki temu obsługiwać opcje standardowo niedostępne. Na koniec przybliżymy kilka programów, które ułatwiają zarządzanie funkcjami Windows 9x/Me

1. Szybszy Internet

Jeśli korzystasz z Internetu to doskonale wiesz, jak stresujące mogą być usterki systemu podczas buszowania po Sieci. Przyczyną zawieszania się przeglądarki może być nieprawidłowa konfiguracja. Programiści z Microsoftu, nie wiedzieć czemu, podczas unowocześniania Internet Explorera (w wersjach wyższych niż 5.0) zlikwidowali możliwość wyboru uruchamiania kolejnych okien przeglądarki w oddzielnych procesach.

Było to o tyle ważne, że dość znacznie przyspieszało transfer (zwłaszcza przy słabym łączu) i zmniejszało ryzyko uszkodzenia całego systemu, podczas gdy psuł się Internet Explorer. Nie trzeba chyba dodawać, że takie usterki nie stanowią dla tego programu czegoś niezwykłego. Kiedyś omawiana opcja była dostępna w zakładce **Zaawansowane** w menu **Narzędzia/Opcje internetowe**.

Teraz fachowcy z Redmond doszli do wniosku, że program jest na tyle mądry, że sam potrafi ocenić, czy uaktywnić tę opcję, czy nie. Jak informuje baza Microsoft Knowledge Base, program podejmuje decyzję o uruchomieniu oddzielnego procesu po sprawdzeniu ilości pamięci operacyjnej RAM. Jeśli posiadasz mniej pamięci niż 32 MB, funkcja zostaje automatycznie wyłączona. **Wszystko byłoby w porządku, tylko, że**



Windowsy nie potrafią poprawnie rozpoznać wielkości dostępnych zasobów, a co za tym idzie, nie potrafią podjąć właściwej decyzji i wyłączają oddzielne procesy wtedy, kiedy... są one potrzebne.

NASZA RADA

Jeżeli korzystasz z Windows 95/98, uruchom **Edytor Rejestru** i znajdź klucz:

Hkey_Local_Machine\
Software Microsoft\Windows\
CurrentVersion\Explorer\
BrowseNameSpace\

Jeśli zasoby pamięci twojego komputera przekraczają 32 MB, wartość ciągu BrowseNameSpace (w prawej części okna) powinna zawierać napis yes. Jeśli wartość ustawiono na no, możesz kliknąć dwukrotnie na ikonę wartości i ręcznie zmienić ją na yes.

Jak uruchomić Edytor Rejestru?

1. Wybierz polecenie **Uruchom** znajdujące się w menu **Start**, wpisz komendę **Regedit** i naciśnij Enter (**Start>Uruchom> regedit**)
2. Kliknij dwukrotnie na plik **regedit.exe** znajdujący się w głównym katalogu Windows

Ostrzeżenie!

- Nasz kurs przeznaczony jest dla bardziej zaawansowanych użytkowników systemów operacyjnych z rodziny Windows 9x/Me.
- Jeśli nie czujesz się na siłach lub nie rozumiesz niektórych opisywanych tu poleceń, nie próbuj stosować ich w swoim komputerze. Nie są to rzeczy trudne, niemniej warto zachować ostrożność.
- Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za skutki nieumiejętnego zmieniania wartości **Rejestru**! Pamiętaj, aby przed wprowadzeniem modyfikacji zrobić kopię pliku **Rejestru** (patrz poprzedni numer CLICKA!).

2. Porządek na ekranie

Czy próbowałeś kiedyś usunąć z pulpitu na przykład ikonę **Otoczenie sieciowe**? Niestety, nie da się jej zlikwidować w zwykły sposób, podobnie jak ikon **Kosz**, **MSN** lub innych, domyślnie umieszczanych przez Microsoft. Można się jednak ich pozbyć z poziomu **Rejestru Systemowego**.

NASZA RADA

Musisz znaleźć klucz:

Hkey_Local_Machine\Software\
Microsoft\Windows\
CurrentVersion\explorer\Desktop\
NameSpace\

Zawiera ona kilka podkluczy o długich, zaszyfrowanych nazwach. Kliknij na jedną z nich, a w prawym okienku pojawi się nazwa ikony pulpitu.

Jeśli trafisz na nazwę, której chcesz się pozbyć, kliknij na jej klucz prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Usuń.

Zamknij edytor Rejestru i naciśnij F5, aby odświeżyć pulpit, i gotowe.

3. Pulpit, jaki lubisz

Większość użytkowników Windows ustawia własne schematy barw i przypisuje poszczególnym elementom pulpitu nowe kolory oraz czcionki. Jednak po każdorazowym zainstalowaniu systemu trzeba tę operację powtarzać. Może to być bardzo uciążliwe.

NASZA RADA

Jeśli chcesz zachować obecne ustawienia, wystarczy wyeksportować klucz Rejestru odpowiedzialny za wszystkie te ustawienia:

Hkey_Current_User\
Control Panel\Appearance\Schemes

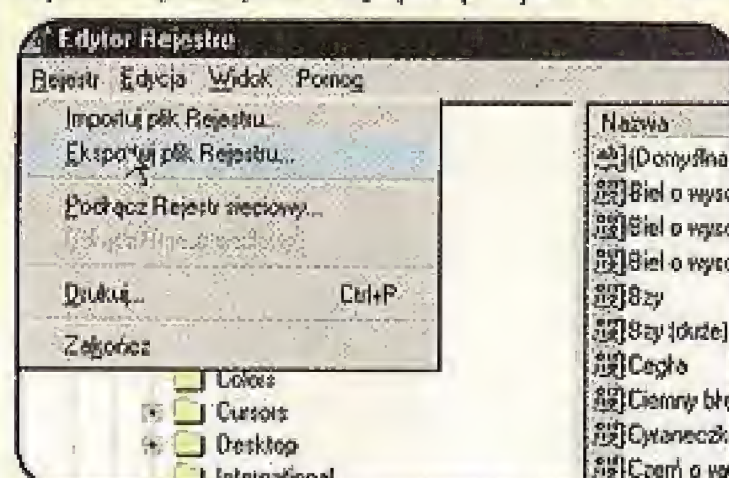
W tym celu zaznacz wybraną gałąź, kliknij na menu Rejestr / Eksportuj plik Rejestru. Następnie w polu Nazwa pliku wpisz żądaną nazwę (na przykład – kolory), zaznacz opcję Wybrana gałąź w rubryce Zakres eksportu i potwierdź operację przyciskiem OK.

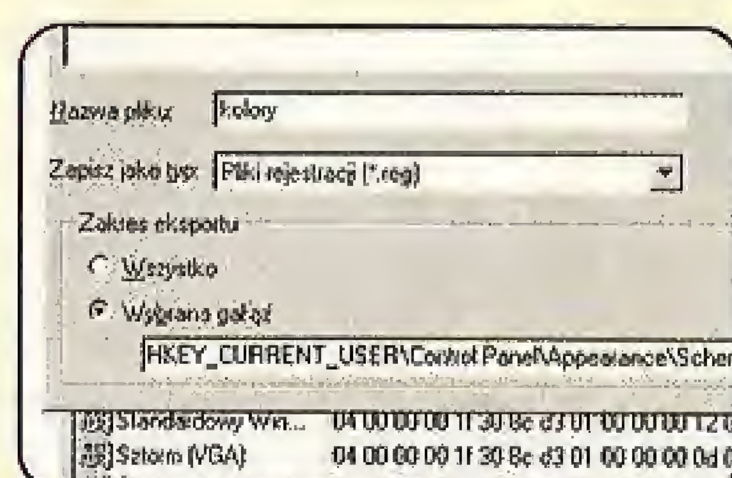
W podobny sposób możesz zapisać do pliku bieżące ustawienia pulpitu (nie muszą być zapisane w schemacie). Przejdź do klucza:

Hkey_Current_User\
Control Panel\Colors

i powtórz wymienione czynności.

Teraz możesz w bardzo szybki sposób przywracać zachowany schemat. Wystarczy dwukrotnie kliknąć na utworzony przez ciebie plik **kolory.reg** i zrestartować komputer. W łatwy sposób możesz również przenosić te ustawienia na inne komputery.





4. Domyślne foldery

Praktycznie wszystkie z instalowanych przez ciebie programów umieszczane są w folderze **C:\Program Files**. Można jednak łatwo to zmienić. Ta opcja przydatna jest wtedy, kiedy jeden z dysków zaczyna się przepełniać.

NASZA RADA

W tym celu należy zmodyfikować następujący klucz w **Rejestrze**:
Hkey_Local_Machine\Software\
Microsoft\Windows\CurrentVersion

Sztorm (VGA)	04 00 00 00 1f 30 8c d3 01 00 00 00 0d 00 00
Śliwkowy (high col...	04 00 00 00 1f 30 8c d3 01 00 00 00 0d 00 00
Świerk	04 00 00 00 1f 30 8c d3 01 00 00 00 0f 00 00
Wysoki kontrast #1	04 00 00 00 1f 30 8c d3 01 00 00 00 11 00 00
Wysoki kontrast #...	04 00 00 00 1f 30 8c d3 06 00 00 00 20 00 00
Wysoki kontrast #...	04 00 00 00 1f 30 8c d3 06 00 00 00 1c 00 00
Wysoki kontrast #2	04 00 00 00 1f 30 8c d3 01 00 00 00 11 00 00
Wysoki kontrast #...	04 00 00 00 1f 30 8c d3 06 00 00 00 20 00 00
Wysoki kontrast #...	04 00 00 00 1f 30 8c d3 06 00 00 00 1c 00 00

i zmienić klucz Program Files Dir na dowolną inną ścieżkę.

5. Podgląd obrazków

Jeśli chcesz, aby zamiast standardowych ikon, przyporządkowanych do plików map bitowych, ukazywały się miniaturki obrazków:

NASZA RADA

Należy zmodyfikować następujący klucz znajdujący się w klasie:

HKEY_LOCAL_MACHINE\
Software\CLASSES\Paint.Picture\
DefaultIcon

W miejsce standardowej wartości C:\Progra~1\Access~1\MSPAINT.EXE,1 wpisz %1. Wynik tej modyfikacji możesz zobaczyć na obrazku.



UWAGA NA OSZUSTÓW

Czemu nikt mi nie wierzy, że po kilku zmianach w Rejestrze moje Windows są sto razy szybsze???

Jeśli kiedyś natkniesz się na sensacyjne doniesienie, że jakaś drobna ingerencja w Rejestrze bardzo usprawni twój system, to podchodź do tego bardzo nieufnie. Stosuj tylko te modyfikacje, które opisywane są w wiarygodnych źródłach, na przykład w CLICKU!

Operacje na Rejestrze mogą pomóc lub zaszkodzić. Istnieje również cała masa mitycznych usprawnień, które rzekomo poprawiają pracę komputera, a tak naprawdę nie robią nic. Szkoda zachodu. Przedstawiamy ci najsłynniejsze blagi odnalezione w Internecie.

PRIORYTET PROCESORA

Chyba najsłynniejszą plotką jest ta, która głosi, że wystarczy zwiększyć priorytet procesora, a twój PC znacznie przyspieszy pracę. Autor tego usprawnienia twierdzi, że wystarczy dodać jeden zapis w Rejestrze, a zostanie skrócony czas wczytywania aplikacji w 99 procentach wszystkich komputerów. Według wskazówek pomysłodawcy trzeba otworzyć **Edytor Rejestru**, znaleźć klucz: **Hkey_Local_Machine\System\CurrentControlSet\Services\VxD\BIOS**, utworzyć w nim wartość **DWORD** o nazwie **CPUPriority** i przypisać jej cyfrę 1. **Brzmi prawdopodobnie i całkiem efektownie, nie daj się jednak nabrać – to kompletna bzdura.**

STUDZIMY PROCESOR

Inną, równie popularną, plotką jest ta dotycząca schładzania procesora. Istnieją specjalne programy, które przełączają procesor podczas braku aktywności w tryb spoczynku. Dzięki temu procesory zużywają mniej energii i zwiększają swoją żywotność. Po Sieci krąży mit, że wszystkie narzędzia tego typu są niepotrzebne. Według pomysłowego autora wystarczy uzupełnić klucz: **Hkey_Local_Machine\System\CurrentControlSet\control\CPUIdle** o wartość **DWORD Idle** i przypisać jej cyfrę 1, a Windows sam zadba o wyłączanie jednostki centralnej.

Niestety, to tylko plotka. Badania wykazały, że specjalne programy działają bardzo dobrze, a ingerencje w Rejestrze w żaden sposób nie przyczyniają się do lepszego chłodzenia PC. Redakcja CLICKA! poleca stosowanie profesjonalnych programów chłodzących, na przykład **CPU-Cool** lub **CpuIdle Pro**.

OKNA EKSPLORERA JAK NOWE

Jednym z rzekomych sposobów na oszczędzenie cennych zasobów procesora jest zablokowanie ciągłego uaktualniania okien Explorera. Gdy klikniesz dwukrotnie na ikonę napędu, w oknie Explorera pojawi się bieżąca zawartość folderu. Treść okna jest aktualizowana nawet wtedy, gdy użytkownik zmieni zasób plików w innym procesie. Pomysłodawca usprawnienia twierdzi, że można to zablokować, przestawiając wartość **UpdateMode** z 1 na 0. Wartość ta figuruje w kluczu:

Hkey_Local_Machine\System\CurrentControlSet\Control\Upmode.

Teraz aktualizacja może być wykonana ręcznie po naciśnięciu klawisza F5. Jak łatwo się domyślić, to kolejna fałszywka.

Jak widzisz, na część problemów nie ma cudownych rozwiązań, tak więc nie daj się nabrać!

Inne programy służące do konfiguracji dodatkowych opcji systemu:

TweakUI – bardzo dobry darmowy program przygotowany przez Microsoft. Można go ściągnąć z witryny **http://www.microsoft.com**

X-Setup – potężne narzędzie, ale raczej dla profesjonalistów. Potrafi również poprawić funkcjonowanie różnych urządzeń zainstalowanych w systemie. Program dostępny na stronie **http://www.xteq.com/products/xset/index.html**

Windows Configurator – program oferuje trochę mniejszy zestaw opcji. Ma za to menu w języku polskim

POMOCNE PROGRAMY

Jednym z najlepszych programów obsługujących niestandardowe opcje Windows 9x/Me jest **WinBoost 2001 Standard**. Pozwala on modyfikować około 170 różnych parametrów w wersji demo, a po rejestracji, kosztującej około 100 złotych, liczba dostępnych opcji wzrasta do ponad 250.

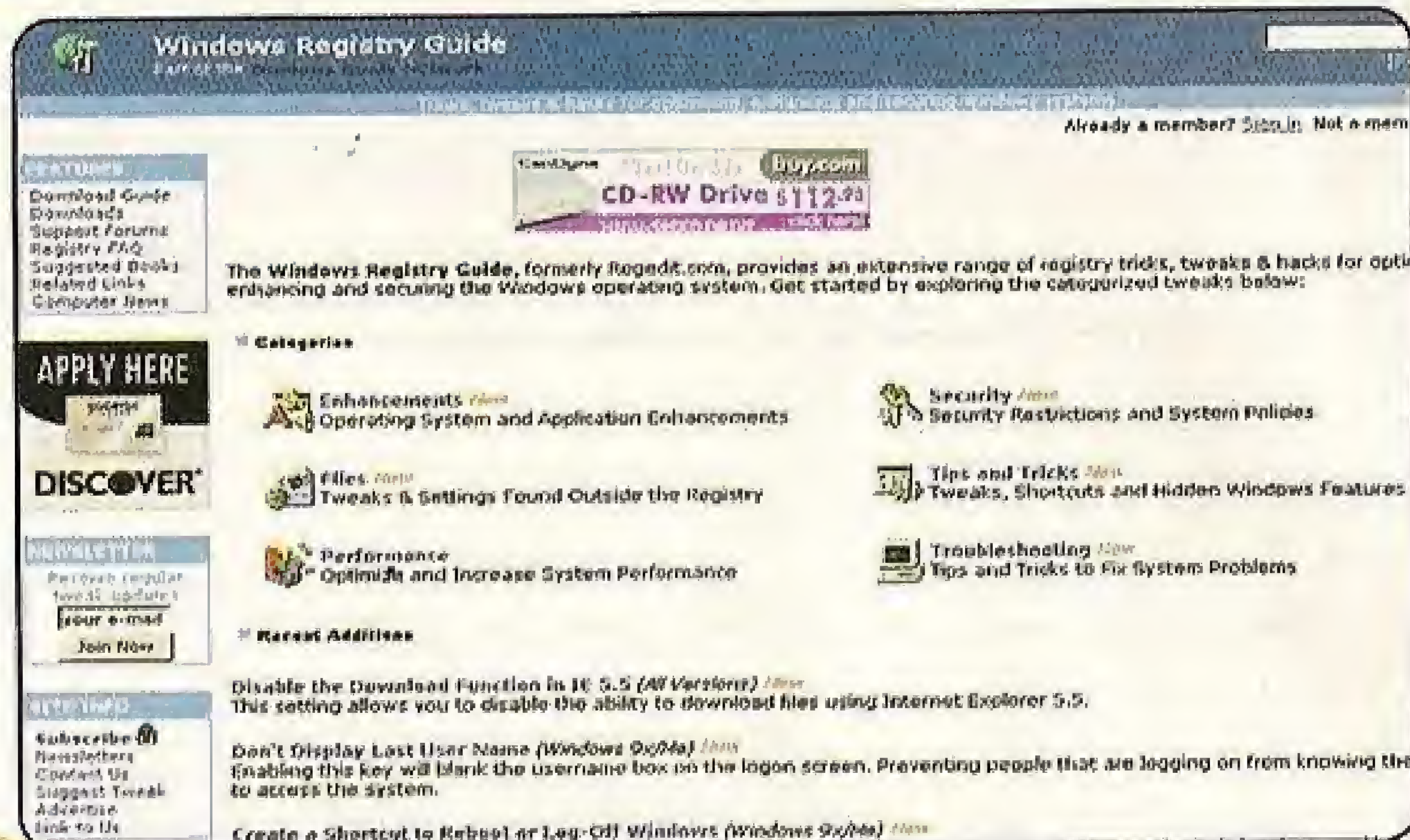
WSZYSTKO PO KOLEI

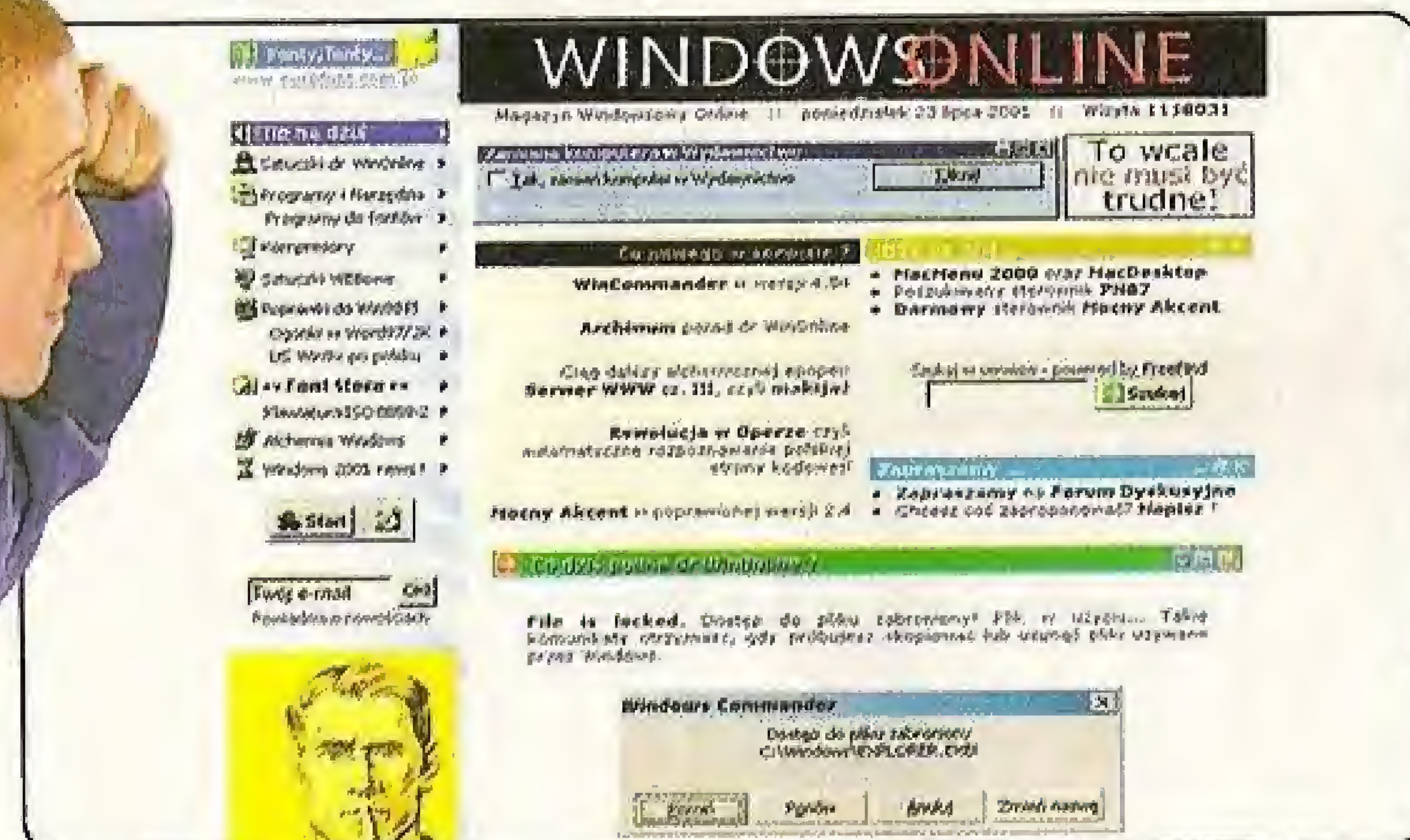
Wszystkie sztuczki zgrupowane są w dziesięciu kategoriach. Pierwsza dotyczy menu **Start**. Możesz tu np. zmienić: **Treść przycisku Start** oraz inne nazwy wyświetlane w menu, prędkość wyświetlania poszczególnych ramek oraz pozostałe drobiazgi. Bardzo przydatna okazuje się możliwość ukrywania **Ulubionych** oraz **Dokumentów**. Dzięki temu nikt niepożądany nie będzie miał łatwego dostępu do otwieranych przez ciebie dokumentów. Kolejne opcje dotyczą **Eksploratora Windows**. Tutaj na uwagę zasługują funkcje pozwalające uchronić twój dysk przed ingerencją ze strony niepowołanych osób. Inne funkcje o mniej strategicznym znaczeniu pozwalają zmieniać ikony, na przykład dla dysków wyświetlanych w oknach Eksploratora.

Sporo kosmetycznych zmian można wprowadzić za pomocą menu odpowiedzialnego za ustawienia **Pulpitu**. Bardzo efektownie prezentuje się funkcja umożliwiająca wprowadzenie napisu obok zegara. Możesz umieścić tu, na przykład, swoje imię lub tytuł ulubionej gazety, czyli CLICK! Inną interesującą funkcję stanowi możliwość pozbycia się strzałek z ikonek ze skrótami oraz napisu **Skrót do...**. Wiele ważnych ustawień można zmienić w menu **Internet Explorera**. Ustawienie można tak zmodyfikować, żeby np. Outlook Express służył wyłącznie jako czytnik grup dyskusyjnych. Jest to szczególnie przydatne, jeśli używasz innego klienta poczty elektronicznej, a Outlook to wyłącznie czytnik Usenetu.

W ustawieniach dostępu możesz pozmieniać opcje w taki sposób, aby twój komputer stał się bez mała warowną twierdzą. Dzięki temu nikt niepowołany nie będzie miał do niego dostępu. Możesz poukrywać wszystkie ustawienia dotyczące systemu oraz zablokować dostęp do drukarek. Kolejna zakładka dotyczy ikon. Możesz tu zmieniać wszystkie ikonki, do których standardowo nie ma dostępu.

Następna zakładka pozwoli ci zmienić obrazek wyświetlający się podczas uruchamiania Windowsa lub po prostu wyłączyć go na stałe. W tym menu dostępne są również inne opcje odpowiedzialne za startowanie systemu.





W Internecie znajdziesz bardzo wiele stron poświęconych Windows oraz usprawnianiu pracy tego najpopularniejszego systemu

DODATKOWE OPCJE

W dwóch dalszych zakładkach mieszczą się opcje, których nie dało się przyporządkować nigdzie indziej. Z ciekawszych należy tu wymienić możliwość ustawienia minimalnej długości hasła oraz zmianę nazwy komputera i informacji o systemie.

Jak widać, program WinBoost 2001 Standard to prawdziwy kombajn jeżeli chodzi o zmianę konfiguracji systemu operacyjnego. Jego obsługa jest bardzo prosta i w dużej mierze intuicyjna. Bez wątpienia korzystanie z WinBoost okaże się prostsze niż operacje na „gołym" Rejestrze. Ponadto bardzo ważna jest tutaj funkcja przywracania domyślnych ustawień, przydatna w sytuacjach kryzysowych. Jedyną wadę programu stanowi to, że nie zawsze działa on poprawnie z polską wersją Windows, ale to akurat dotyczy tylko funkcji odpowiedzialnych za upiększanie systemu. Wszystkie opcje zwiększające bezpieczeństwo pracy z twoim PC działają bez zarzutu. Na tym kończymy drugi i, jak na razie, ostatni odcinek dotyczący zaawansowanych opcji Windows. Jeśli ten temat cię zainteresował i chciałbyś poznać więcej tajników tego systemu, zachęcamy do poszukiwań w Internecie i na grupach dyskusyjnych. Poniżej znajdziesz kilka przydatnych adresów. Przypominamy również, że wszelkie zmiany przeprowadzane w Rejestrze muszą być dobrze przemyślane, inaczej bowiem możesz doprowadzić do sytuacji, w której twój PC odmówi współpracy.

Co w Sieci?

http://windows.online.pl/
– rewelacyjna strona o Windowsach (po polsku)

http://www.regedit.com/
– wiele informacji dotyczących Rejestru Systemowego

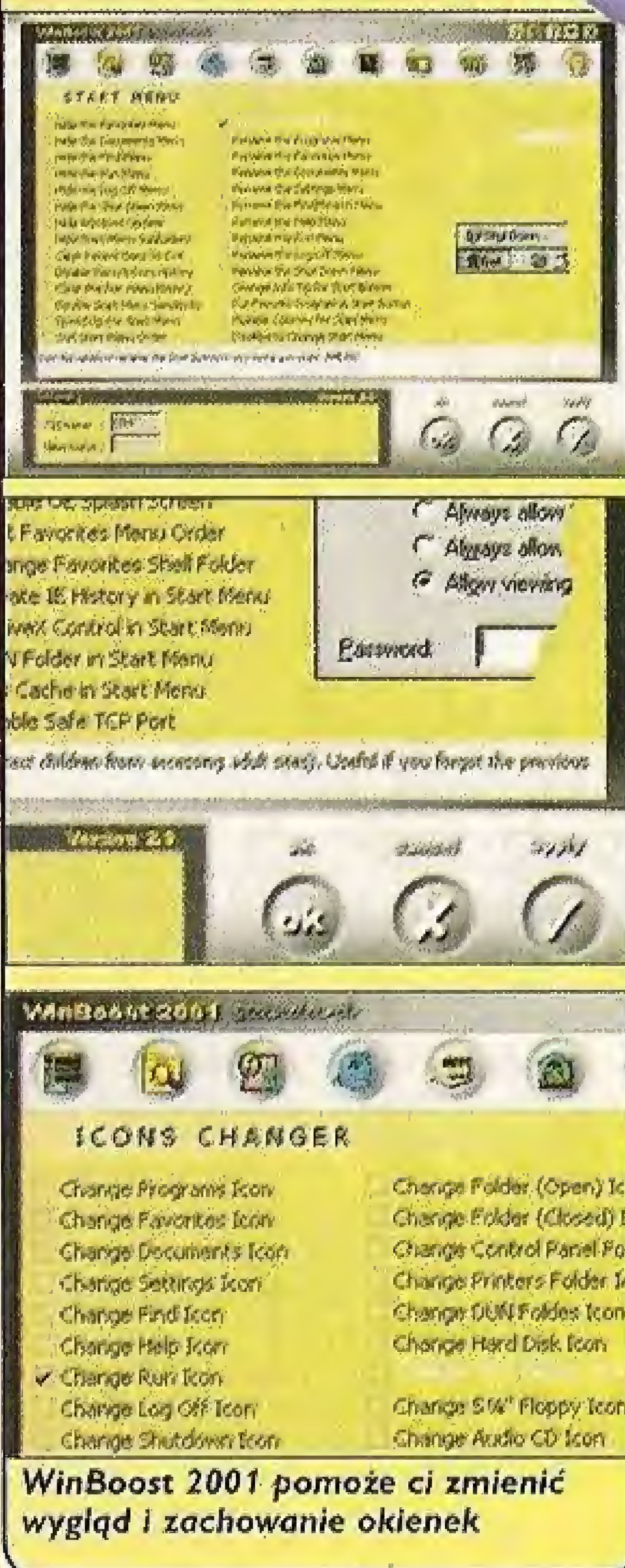
ms.news.pl.win9x
– polska grupa dyskusyjna. W razie kłopotów uzyskasz tu fachową pomoc

alt.windows
– to samo tylko po angielsku

http://republika.pl/focuspit/programy.html
– tu znajdziesz Windows Configuratora i inne programy

http://toptools.serwis.pl
– archiwum pełne przydatnych programów, jest tu też Winboost Standard

Narzędzia



WinBoost 2001 pomoże ci zmienić wygląd i zachowanie okienek

Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer, Paweł Sonnenburg – FotoStudio

Tell me More... jeśli umiesz!

Programów do nauki języków jest bez liku. Tym trudniej więc wybrać ten jeden, najlepszy, zwłaszcza że... ideał jeszcze nie powstał

O tym, że znajomość języków obcych się przydaje, nie trzeba nikogo przekonywać. Niestety, nauka bywa kosztowna i nie wszystkich stać na drogie zajęcia czy prywatnego nauczyciela. Może więc domowy PC zastąpi wykładowcę? Niestety, wbrew zapewnieniom producentów, żaden z oferowanych supersystemów do nauki języka nie może się równać ze zwykłymi zajęciami z udziałem żywego człowieka. Komputer można traktować jako, mniej lub bardziej, pożyteczne narzędzie dodatkowe. Tak samo jest z testowanym przez nas pakietem Tell Me More. Na tle innych programów wyróżnia się on kilkoma zaletami, jego twórcy jednak także nie ustrzegli się dosyć istotnych błędów.

Trudne początki

Pierwsze niespodzianki pojawiają się już przy instalacji oprogramowania. **Co prawda sam proces jest łatwy i opisany w instrukcji, ale – jak to mówią – diabeł tkwi w szczegółach.** Po pierwsze, dołączony zestaw słuchawkowy posiada nieopisane wtyczki do połączenia z kartą dźwiękową, dzięki czemu użytkownika czeka test „czy wtyk od mikrofonu jest: czerwony, niebieski czy (tak jak w drugim zestawie) czarny lub czarny?". Po drugie, instrukcja mówi, aby użyć płyty instalacyjnej i potem włożyć CD z lekcją. Tymczasem w zestawie są 3 krążki opisane numerem jeden! **Co prawda każda z nich zainstaluje program, ale nie wszyscy (zwłaszcza na początku nauki) muszą wiedzieć, co jest łatwiejsze: Mittelstuffe czy Fortgeschrittene. W efekcie mogą zacząć edukację od... końca, czyli od trudnych zajęć!**

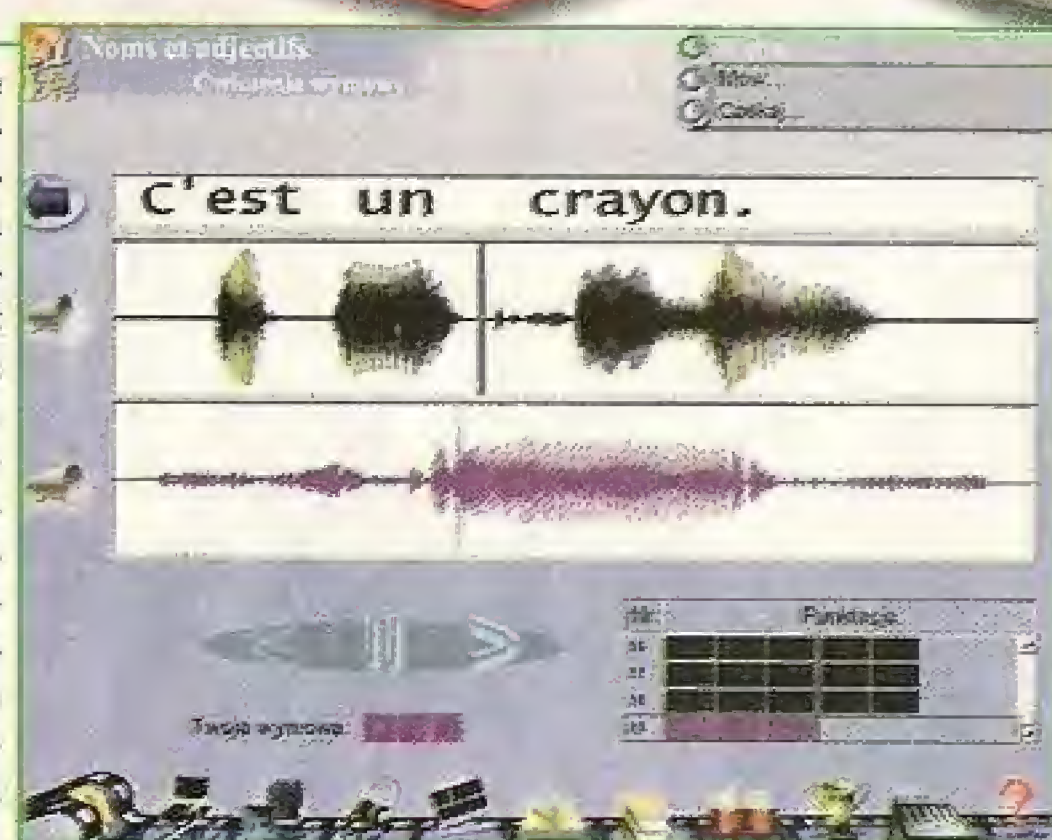
Er **ist** feige!

Czy wiesz, co chcesz?

Po przejściu instalacji można rozpocząć naukę, przy czym... należy wiedzieć, co się zamierza robić, a najlepiej znać podstawy języka, którego chce się nauczyć. Tell Me More nie oferuje żadnego wsparcia procesu nauki. Przykład: nie znasz ani trochę francuskiego, uruchamiasz program, wybierasz jakieś ćwiczenia. Przeglądasz gramatykę, przerabiasz dialogi i ćwiczenia wymowy. Po chwili bardzo wiernie powtarzasz za komputerem słówka, bierzesz udział w dialogach. Wszystko super, tylko... nie wiesz, o czym mówisz, a przecież w ten sposób nie da się niczego nauczyć. Po prostu zabrakło książeczki dla początkujących z opisem, co i jak należy robić, od których ćwiczeń najlepiej zacząć itd.

Ten problem nie dotyczy osób chcących kontynuować naukę czy powtórzyć wiadomości. Po uruchomieniu pakietu zawierającego materiał niemieckojęzyczny, będziesz mile zaskoczony. **Program oferuje naprawdę wiele możliwości, a to, co stanowiło wadę dla początkujących, jest zaletą dla bardziej zaawansowanych: można wybierać dowolne ćwiczenia w dowolnej kolejności.** Bardzo dobrze sprawdza się system rozpoznawania mowy. Komputer reaguje na odpowiedzi użytkownika, zaskakując czasem bardzo uszczypliwymi stwierdzeniami. Oczywiście nie ma co liczyć na dowolność odpowiedzi, trzeba wybrać jedną z propozycji, ale to i tak coś! Również ćwiczenie wymowy słówek nabiera nowego wymiaru – mając graficzny podgląd tego, co mówisz, oraz głosu lektora można osiągnąć perfekcyjne wyniki. Pozostałe ćwiczenia są też ciekawe i nauka przypomina zabawę. Zostając przy ćwiczeniach: zarówno nauka niemieckiego, jak i francuskiego, składa się z tych samych zadań – czyżby zabrakło pomysłów?

Elle est amoureuse.



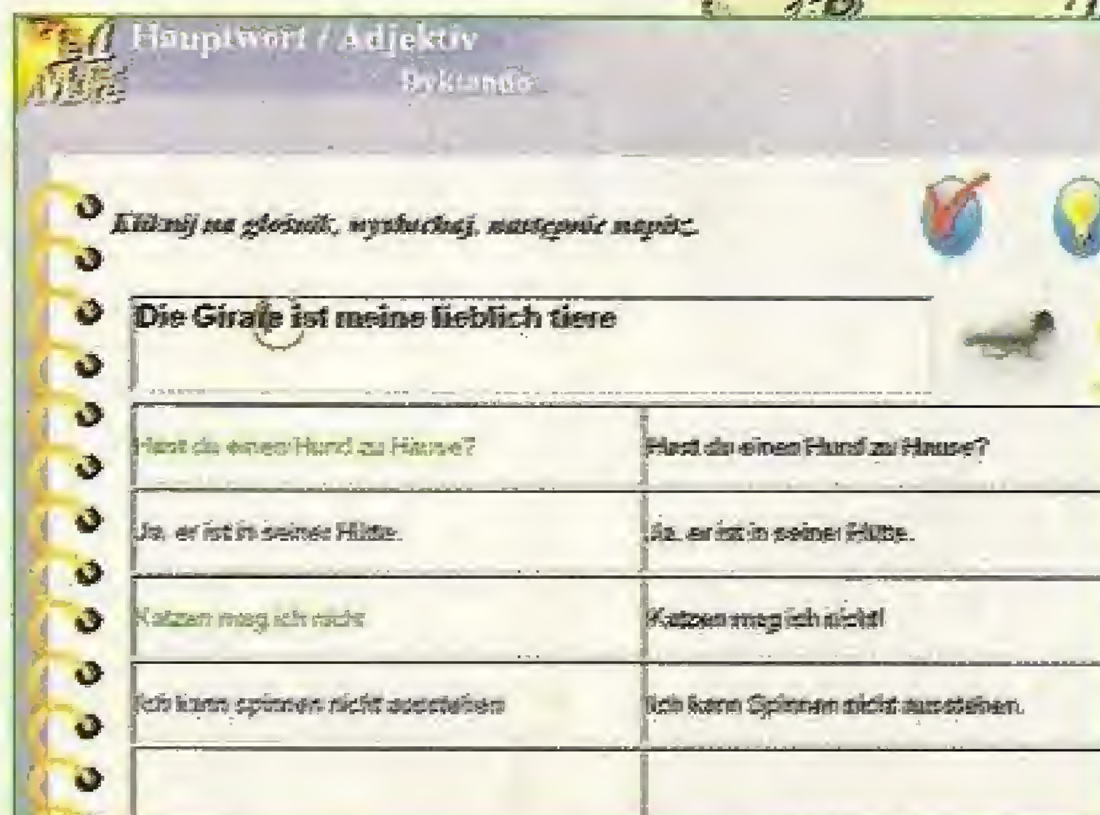
Ćwicząc wymowę w ten sposób, szybko dojdziesz do perfekcji... Oops, jak widać, tym razem coś mi nie wyszło!

Poza tym jest OK...

Tell Me More, pomimo kilku wad, jest programem godnym polecenia, ale... osobom chcącym kontynuować naukę. **Nie zastąpi on nauczyciela ani, tym bardziej, nie nauczy od podstaw angielskiego, francuskiego czy niemieckiego – o tym należy pamiętać. Na pewno jednak pomoże opanować słówka czy „rozruszać język" przed wyjazdem za granicę.** Wielką zaletą jest też fakt, że dzięki małym wymaganiom sprzętowym będzie działał nawet na słabszych komputerach. Gdyby jeszcze producent zadbał o mniej doświadczonych użytkowników, program byłby naprawdę bliski ideału. A tak jest jedynie dobry.



Zawiłości gramatyki wyjaśniane są w dosyć oryginalny sposób. Gra w wisielca jest tylko jedną z wielu dostępnych



Pora na sprawdzian: posłuchaj zdania, a następnie spróbuj je prawidłowo napisać. To nie takie łatwe...

PC	PSX	N64	DC	PL

Tell Me More...
Interaktywny Kurs Francuskiego / Niemieckiego

299 zł | www.techland.com.pl | Techland

Min: 486 DX 100MHz, 8 MB RAM, 32 MB HDD, karta dźwiękowa, Zal: Pentium, 32 MB RAM

Instrukcja – Menu 5 – Treść 5

+ Ciekawie przygotowane ćwiczenia, system rozpoznawania mowy, dużo humoru słownego

– Brak podręcznika ułatwiającego korzystanie z pakietu, te same ćwiczenia w każdym zestawie

TELL ME MORE jest programem dobrym i przydatnym, ale nie dla początkujących. Ci zamiast się nauczyć, przeżyją stres. Szkoda

4+

Tekst: R.J. „Yackoo!"

NASTĘPCY NAPSTERA ATAKUJĄ

Do niedawna prawdziwą kopalnią utworów w formacie MP3 był słynny Napster. Teraz jednak stary władca musiał ustąpić miejsca jeszcze potężniejszemu zjawisku – Gnutelli

Gnutella opiera się na bardzo nowoczesnym systemie peer-to-peer (P2P). Sieć taka obywa się bez centralnego serwera, a wyszukiwanie plików odbywa się bezpośrednio pomiędzy włączonymi w Sieć komputerami.

W początkowej fazie istnienia tej technologii takich komputerów było niewiele, więc komunikaty przepływające przez pojedynczego klienta nie przeciążały jeszcze najsłabszych modemowych łączy używanych przez większość internautów. Gnutella była tak sprawna, jak jej najsłabsze ogniwa, czyli modemy. Problemy rozpoczęły się w momencie, gdy liczba komputerów podłączonych do Sieci osiągnęła kilkanaście tysięcy. Wtedy zaczęły zawodzić połączenia dial-up i Sieć rozpadła się na kilka mniejszych, niepołączonych ze sobą części. Gnutella bardzo szybko zmieniła się w wyjątkowo niezborny moloch, a ściąganie plików przez modemy i słabsze łącza stało się wręcz niemożliwe.

Z pomocą przyszła inna technologia, czyli „inteligentne" programy klienckie Gnutelli. Po wprowadzeniu zmian Sieć odzyskała starych użytkowników i pozyskała wielu nowych. Obecnie łączna objętość oferowanych plików wynosi kilkaset gigabajtów, a liczba komputerów podłączonych do Internetu to ponad 50 tysięcy. Tutaj czai się również największe niebezpieczeństwo związane z tą technologią. Podczas korzystania z klientów jesteś bardziej narażony na ataki z Sieci, ponieważ numer twojego IP jest cały czas widoczny i zapamiętywany. Lepiej więc zainstalować jakiś program, zabezpieczający komputer, np. Norton Personal Firewall lub ZoneAlarm. No cóż, coś za coś...

Gnutella to inicjatywa niezwiązana z żadnym potężnym koncernem i dlatego jest trudnym przeciwnikiem do sądowych rozgrywek, ponieważ nie wiadomo, kogo pozwać. Brak centralnych serwerów również stanowi dobre rozwiązanie, a to z tego względu, że w razie jakichś kłopotów prawnych nie ma czego wyłączać. Użytkowników Gnutelli trudno zlokalizować. Jedyna metoda to skanowanie adresów IP.

INFO

Open source – system Open source polega na tym, że każdy, kto chce, może mieć wgląd w kod źródłowy aplikacji. Dzięki temu użytkownicy mogą dostosowywać programy do indywidualnych potrzeb i udoskonalać je na własną rękę.

Peer to peer (P2P) – jest to określenie używane w przypadku Sieci komputerowych, w których każdy komputer może pełnić rolę zarówno serwera, jak i klienta. W systemach P2P wszystkie komputery dzielą się swoimi zasobami na takich samych zasadach.

NAPSTER odchodzi...

W lutym Napster – największy system wymiany plików muzycznych w Internecie – został zmuszony przez wielkie wytwórnie fonograficzne do wprowadzenia filtrów na utwory, które są chronione prawami autorskimi. Filtry z początku nie były zbyt dokładne i Napster nadal był nękany procesami. Później działo się już coraz gorzej. W lipcu zdarzyło się coś, czego nikt się nie spodziewał – Napster wyłączył swoje serwery. Oficjalna wersja głosiła, że stało się tak, ponieważ programiści Napstera przygotowywali aplikację do pobierania opłat za ściągane pliki. Nieoficjalnie jednak wiadomo, że serwery wyłączono z powodu małego zainteresowania filtrowanym Napsterem. Liczba osób wymieniających się plikami spadła od czasu wprowadzenia zabezpieczeń o około 70%. Wyłączenie serwerów podzieliło społeczność internetową. Jedni świętowali sukces, drudzy bili na trwogę z powodu ograniczania prawa dostępu do muzyki. Nie wiadomo, czy firma w ogóle wznowi działalność. Na pewno jednak Napster już nigdy nie odzyska swojej poprzedniej pozycji. W czasie pisania tego artykułu serwery Napstera nadal były nieczynne.

Wpinamy się do Sieci

Najpopularniejszym klientem Gnutelli jest Bearshare, z którego korzysta około 60% jej użytkowników. Program można pobrać z witryny **www.bearshare.com**. Instalacja jest bardzo prosta i przebiega bezproblemowo. Podczas tego procesu należy wskazać foldery, w których umieszczane będą ściągnięte pliki oraz te foldery, w których umieszczono pliki udostępnione przez ciebie. Po zainstalowaniu programu należy wskazać hosta (lub kilka hostów), z którego będziesz korzystać. Może to być na przykład **www.gnutella.pl**.

Bearshare posiada funkcje podobne do tych znanych z Napstera, jednak w odróżnieniu od niego ma możliwość wznawiania przerwanego transferu. Nie wszystko złoto, co się świeci. Bearshare okazuje się nie do końca bezinteresowny w swoich działaniach. Program jest oczywiście darmowy, ale podczas instalowania klienta na twój komputer zawędrują również programy szpiegowskie (spyware) Savenow oraz Onflow. Ich zadanie polega na sieciowej aktywności. Takie dane są bardzo przydatne różnym firmom zajmującym się internetowym marketingiem. Cóż, producenci Bearshare również muszą z czegoś żyć. Nie bądź więc zdziwiony, jeśli po zainstalowaniu programu do twojej skrzynki e-mailowej zaczną spływać przeróżne materiały reklamowe. Z oprogramowania spyware można zrezygnować, jednak niewielu użytkowników zdaje sobie w ogóle sprawę z jego istnienia (wszystko zostało zapisane w umowie licencyjnej, ale kto by to czytał). Mimo tej drobnej niedogodności Bearshare jest bez wątpienia dobrym klientem Gnutelli i warto się w niego zaopatrzyć.

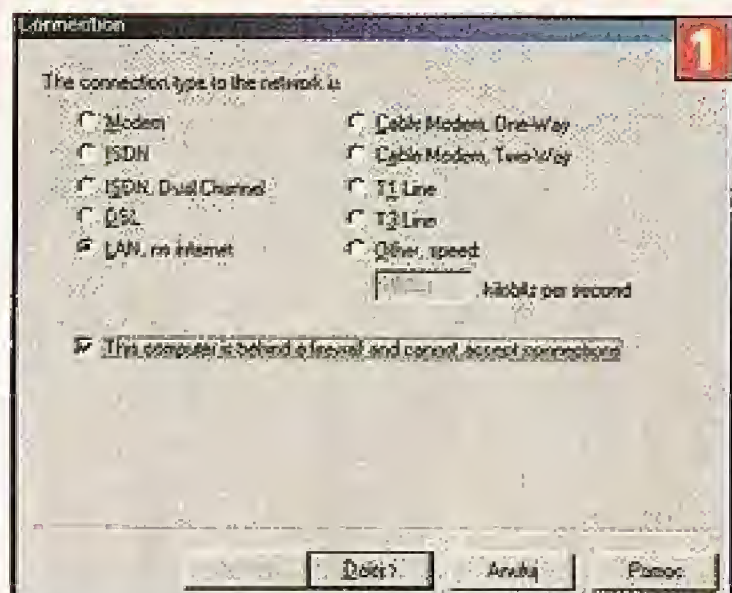
Nadciąga nowe?

Nie samym Napsterem jednak Internet żyje. W Sieci istnieje jeszcze mnóstwo innych programów umożliwiających wymianę plików. Wielu z tych aplikacji nie sposób wyłączyć, ponieważ działają na innych zasadach niż Napster. Największą szansę na objęcie schedy po wyłączonym z gry Napsterze ma Gnutella.

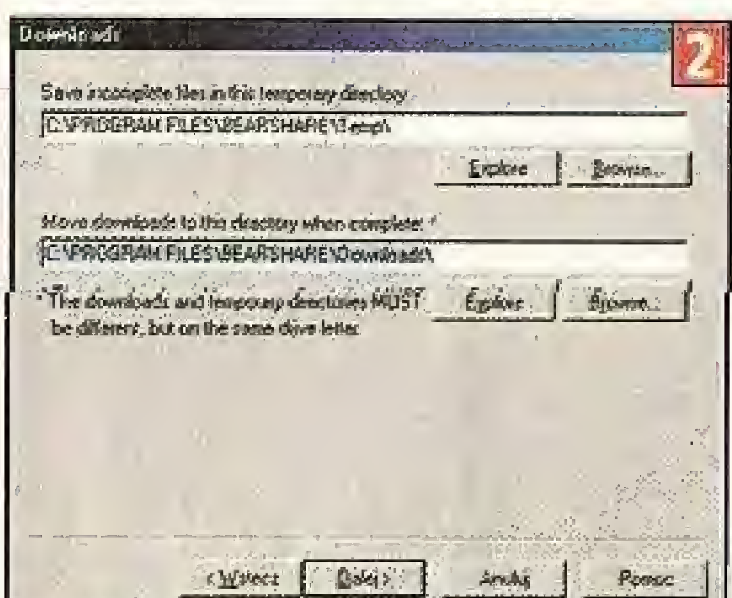
Gnutella umożliwia ściąganie nie tylko muzyki, ale również filmów w formacie DivX oraz oprogramowania udostępnianego przez innych użytkowników Sieci.

Wersja beta Gnutelli została opublikowana w połowie 2000 roku na stronie twórcy WinAmpa – firmy Nullsoft. Oficjalne prace nad Gnutellą zarzucono ze względu na sprzeciw AOL (America On Line), właściciela Nullsoftu. Zanim jednak skasowano program z serwera, zdążyło go już skopiować kilkaset osób, a – co za tym idzie – nie można już było całkowicie usunąć go z Sieci. Wkrótce programiści z całego świata wzięli się za kod Gnutelli (Gnutella jest programem typu open source) i zaczęli udoskonalać aplikację na własną rękę. Obecnie istnieje kilkadziesiąt wersji Gnutelli przeznaczonych dla prawie każdego systemu operacyjnego. Powstała również coraz sprawniej działająca sieć tysięcy połączonych ze sobą klientów Gnutelli.

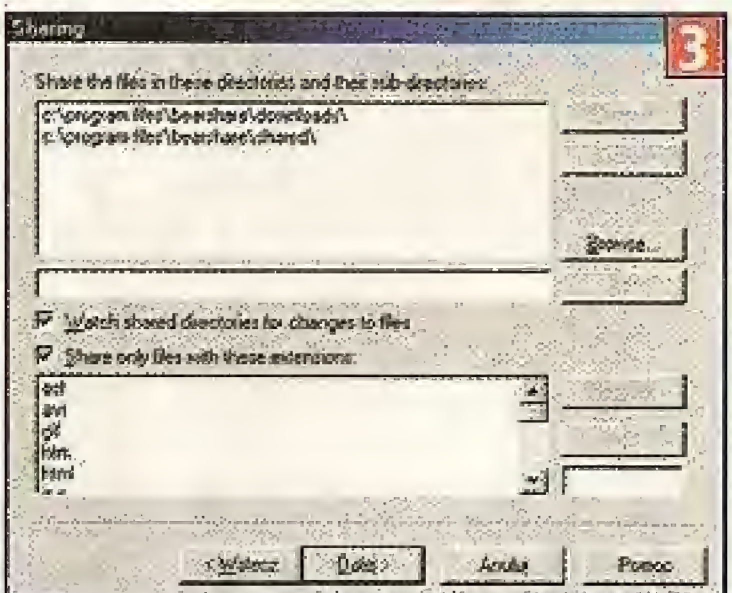
Krok po kroku



Na początek konfiguracja: musisz podać, jak łączysz się z Internetem



Potem wskazujesz, gdzie mają być nagrywane pliki pobrane z Sieci



Nie ma nic za darmo! Ty także musisz udostępnić zawartość swojego dysku



I na koniec możesz już sprawdzić, czy ktoś posiada to, czego szukasz

Gnutella przez WWW

Jeszcze do niedawna bardzo popularne było korzystanie z Gnutelli za pomocą zwykłej przeglądarki internetowej i ściąganie plików za jej pośrednictwem. Odkąd rozpowszechniło się używanie oddzielnych programów-klientów, ich popularność drastycznie spadła. Stało się tak dlatego, że użytkownicy korzystający z przeglądarek tylko obciążali Sieć, a sami nic nie wnosili do jej zasobów.

Większość klientów ma opcje wyłączania WWW, a co za tym idzie, ich zasoby nie są dostępne z poziomu przeglądarki. Korzystanie z WWW ma tę zaletę, że jest dużo bezpieczniejsze. Przed zainstalowaniem Bearshare warto, na przykład, zajrzeć na stronę **http://www.gnutella.pl** i tam poszukać interesującego cię pliku.

(Nie)legalne?

Oczywiście korzystanie z cudzej twórczości bez zapłaty jest nielegalne. Tak więc, ściągając kolejne MP3, pamiętaj, że aby być w zgodzie z prawem, powinieneś dysponować oryginalnymi nagraniami muzycznymi, a ich komputerowych kopii używać np. wyłącznie z przenośnym odtwarzaczem MP3. Tak samo dzieje się też z filmami i innymi materiałami dostępnymi „za darmo" w Sieci! Pamiętaj o tym, gdy już odkryjesz wszystkie możliwości Gnutelli.

Co działa z Gnutellą?

***Limewire** (http://www.limewire.com) – umożliwia wznowienie zerwanego transferu, jest za to mniej skuteczny, gdy chodzi o wyszukiwanie plików. Znajdziesz go na CD w 16-17 nr CLICKA!*

***Toadnode** (http://www.toadnode.com) – program trochę szczuplejszy niż Bearshare, ale również bardzo dobry*

***Reflector** (http://dss.clip2.com) – superklient, wymaga jednak szybkiego łącza. Z jego zasobów korzysta serwis http://www.gnutella.pl*

Nie tylko Gnutella!

AIMSTER www.aimster.com

Rozpoczął działalność w sierpniu 2000 roku. Pozwala na wymianę plików różnych typów. Podobnie jak Napster, używa centralnego serwera, więc nic dziwnego, że ma teraz kłopoty. RIAA (Recording Industry Association of America) już złożył przeciw niemu pozew do sądu. Jest spora szansa, że Aimster podzieli niestety los Napstera i odejdzie do sieciowego lamusa. Na razie jednak serwis jest dość popularny, a przeciętną liczbę zalogowanych użytkowników ocenia się na 200 000.

AUDIOGALAXY www.audiogalaxy.com

Działa od października 1999 roku. Można tu wymieniać jedynie pliki z muzyką. Należy do zagrożonego gatunku wykorzystujących serwery centralne. Serwis próbuje się ratować wprowadzeniem filtrów, ale wiadomo, że jest to broń obosieczna. Można uniknąć kłopotów z RIAA, ale kosztem utraty wielu użytkowników. Audiogalaxy posiada przydatną opcję kontynuowania pobierania pliku po zerwaniu połączenia.

IMESH www.imesh.com

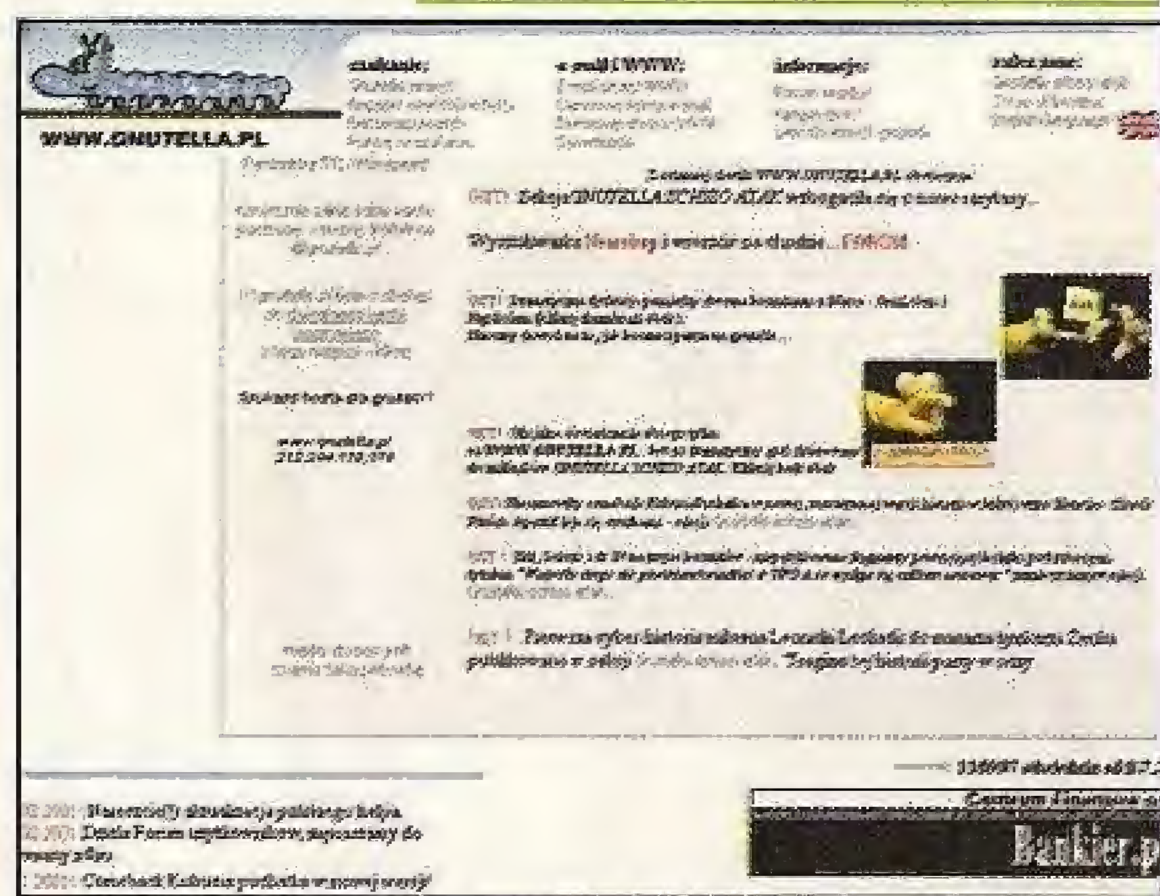
Działa od roku 1999 roku. Pozwala na wymianę dowolnych rodzajów plików. Podobnie jak dwa poprzednie serwisy, korzysta z centralnego serwera. Średnia liczba użytkowników korzystających równocześnie z jego usług wynosi około 300 000.

KAZAA www.kazaa.com

Działa od czerwca 2000 roku. Kazaa to chyba najpoważniejszy rywal Gnutelli. Pozwala ściągać pliki wszystkich typów. Nie wykorzystuje centralnego serwera, więc kłopoty prawne ma raczej z głowy. Bardzo dobrze rozwiązano system pobierania plików, które można ściągać z kilku miejsc jednocześnie. Nie trzeba dodawać, że znacznie zwiększa to szybkość transferu. Kazaa ma możliwość wznawiania przerwanego transferu. Na pochwały zasługuje również bardzo dobrze i przejrzyście przygotowane menu oraz rozbudowany system wyszukiwania. Średnia liczba równocześnie zalogowanych użytkowników oscyluje wokół 300 000.



*Pod adresem **http://www.bearshare.com** znajdziesz między innymi najpopularniejszy program obsługujący Gnutellę*



*Również osoby nieznające języka angielskiego mogą znaleźć w Sieci coś dla siebie pod adresem **http://www.gnutella.pl***

Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer, Paweł Sonnenburg – FotoStudio

TOP 5 WWW

Koniec wakacji sprzyja kontynuowaniu przygód... na kartach książek. Oto adresy sieciowych księgarni!

www.dobreksiazki.pl

www.ksiegarnia-odkrywcy.pl

www.abc-k.pl

www.ws.pl/wydawnictwa/

www.lingua.pl

Programowanie to jest to!

www.scrypty.cvd.pl

Współczesnego Internetu nie można wyobrazić sobie bez różnego rodzaju skryptów i skrypcików. Osoby, które potrafią same sobie napisać odpowiedni program, stanowią prawdziwą awangardę. Jeśli chcesz dołączyć to elity, zajrzyj na stronę http://www.scrypty.cvd.pl/, a tam nauczysz się podstaw programowania w wielu popularnych językach (np. PHP, Java, C ++). Strona nie zastąpi oczywiście studiów wyższych, ale na pewno może być świetnym punktem wyjścia.

Specjalnie dla leniuchów przygotowano dziesiątki gotowych skryptów, które bez problemu można umieścić na własnej stronie WWW. Witryna zawiera również wiele programów, niezbędnych każdemu programiście, słowniczek, księgę gości oraz inne atrakcje.

Poszukiwanie dziur

www.guninski.com

Georgij Guninski to najsłynniejszy poszukiwacz dziur w zabezpieczeniach najpopularniejszych programów. Bułgarski programista jest również autorem wielu cenionych książek i artykułów o komputerowym bezpieczeństwie.

Georgij szczególnie upodobał sobie produkty kolegi po fachu – Billa Gatesa i jego Windowsy. Z zadziwiającą regularnością odkrywa coraz to nowe dziurki, dziury, a nieraz całe wyrwy w tym oprogramowaniu, przez co Windows przypominają już bardziej ser szwajcarski niż system operacyjny. To właśnie Guninski wykrył większość najpoważniejszych błędów amerykańskich programistów. Strona domowa http://www.guninski.com/ to skarbnica wiedzy dla każdego, kto chce jak najlepiej zabezpieczyć swój komputer. Witryna jest dość oszczędna w formie, ale zawiera bardzo wartościowe treści. Można również zaprenumerować newsletter, a wtedy do twojej skrzynki regularnie będą dostarczane wiadomości o kolejnych odkrytych lukach w systemie Windows.

Kochane zwierzaki

www.animal.pl

Jeśli masz w domu jakiegoś zwierzaka lub interesujesz się życiem naszych braci mniejszych, powinieneś odwiedzić stronę http://www.animal.pl/. Znajdziesz tu bardzo dużo informacji o wielu zwierzętach. W serwisie mieszkają między innymi słonie, małpy, skorpiony, pająki, krokodyle i inne żywe „pluszaki". Autorzy strony zgromadzili ponadto pokaźny zbiór linków do różnych stron związanych ze zwierzętami i ich pielęgnacją. Są tu odnośniki do weterynarzy, schronisk, towarzystw oraz fundacji zajmujących się naszymi milusińskimi. Na stronie znajdziesz również „Forum", na którym właściciele zwierząt wymieniają się swoimi doświadczeniami.

Jeśli masz kłopot z wyborem imienia dla swojego zwierzątka, zajrzyj tu koniecznie. Co powiesz na patyczaka MadMaxa?

Moda na komunikatory

www.kontakt.wp.pl; www.ok.onet.pl

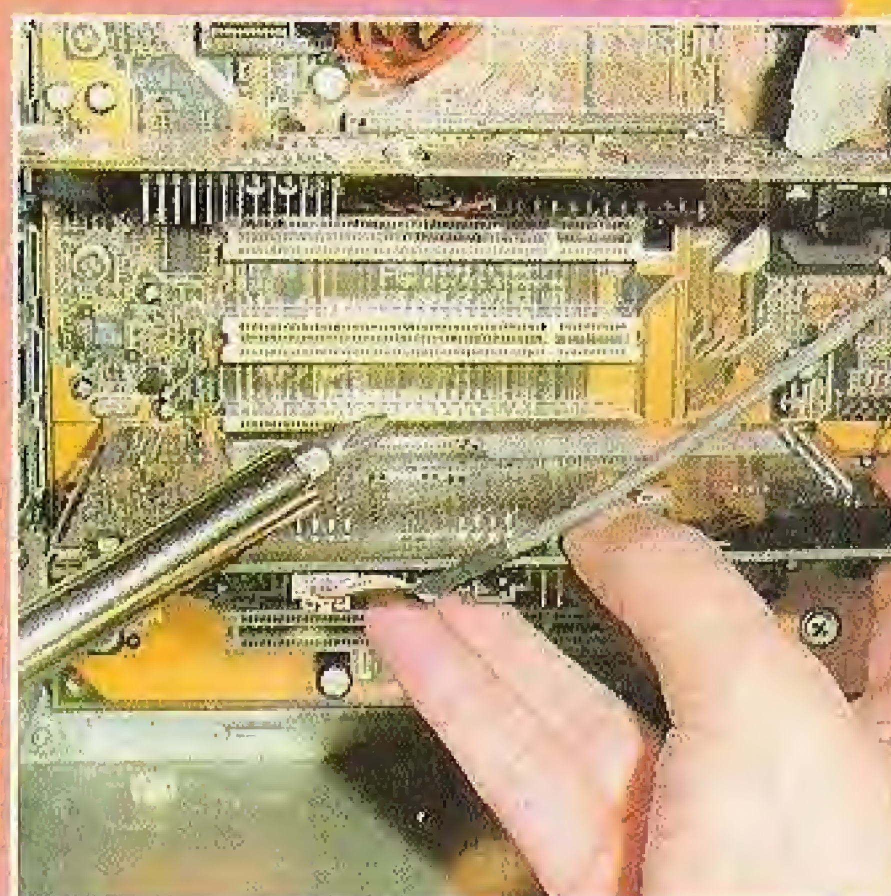
Niedawno dwa największe polskie portale – Onet oraz Wirtualna Polska – wzbogaciły się o komunikatory wzorowane na programie Gadu-Gadu. Umożliwiają one porozumiewanie się użytkownikom znajdującym się w Sieci, wzajemną wymianę plików i wysyłanie SMS-ów. Programy są przyjemne dla oka, a ich obsługa nie nastręcza problemów. Program przygotowany przez WP zawiera moduł syntezy mowy, który umożliwia odsłuchiwanie niektórych wiadomości.

Programy te mogą być konkurencją dla Gadu-Gadu, ale do możliwości ICQ sporo im jeszcze brakuje.

Twój pecet bez tajemnic
www.twojepc.pl

Czy wiesz wszystko o swoim pececie? Na pewno nie, ponieważ nie ma na Ziemi człowieka, który o komputerach wiedziałby wszystko. Jeśli jednak chcesz poszerzyć swoją wiedzę na ten temat, to koniecznie zajrzyj na stronę http://www.twojepc.pl/. Znajdziesz tu testy przeróżnych urządzeń, całą garść nowych sterowników, przydatne programy i wiele, wiele innych akcesoriów, o których istnieniu pewnie nawet nie słyszałeś. Na stronie nie mogło oczywiście zabraknąć najświeższych gier w wersji demo, modnych ostatnio sond, no i możliwości czatowania.

Na szczególną uwagę zasługuje dział „Scena", w którym umieszczane są dokonania komputerowych artystów. Znajdują się tu prezentacje graficzno-muzyczne, których jedynym celem jest... cieszyć oczy internautów. A jest co oglądać... Niektóre dema stoją naprawdę na wysokim poziomie. Może zechcesz umieścić tu również swoje dzieło? Zapraszamy!

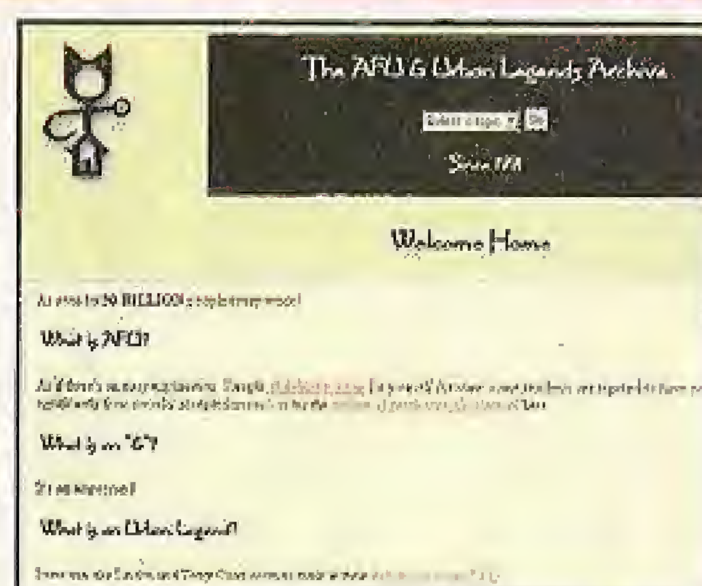


DivX dla wszystkich
www.mp4.com.pl

Prawdziwe kino domowe kosztuje kilkadziesiąt tysięcy złotych. Nie wszystkich stać nawet na zakup komputerowego odtwarzacza DVD. Co zrobić? Zrezygnować z oglądania filmów na komputerze? Niekoniecznie. Większość z nas ma zwykły CD-ROM który znakomicie nadaje się do odtwarzania filmów w formacie mp4, czyli popularnych DivX-ów. Taki film można odtwarzać już na komputerach z procesorem 400 Mhz i 64 MB RAM.

Jeśli chcesz zrobić własny DivX, zajrzyj na stronę http://www.mp4.com.pl/. Znajdziesz tam niezbędne wskazówki i wszystkie potrzebne programy.

Legendy Internetu
www.urbanlegends.com



Internet już na tyle się zestarzał, że doczekał się nawet swoich własnych legend. Te najpopularniejsze krążą po Sieci od kilkunastu lat... i w kilkunastu wersjach. A jak powstają mity? Tak jak plotki. Ktoś kiedyś coś komuś powiedział w wielkiej tajemnicy, a ten ktoś obiecał, że nic nie powie...

Niedawno dziennikarze największego polskiego dziennika, „Gazety Wyborczej", dali się nabrać na jedną z takich opowieści. Żurnaliści wyszperali gdzieś w Internecie sensacyjnie brzmiącą opowieść i rozpowszechniali ją jako prawdziwą. Okazało się, że historia ma brodę co najmniej kilkudziesięcioletnią. Jeśli chcesz zapoznać się z najpopularniejszymi legendami, zajrzyj na założoną w 1991 roku stronę **http://www.urbanlegends.com**, na której zgromadzone zostały archiwa popularnej grupy dyskusyjnej alt.folklore.urban oraz inne interesujące materiały.

Sieciowe Oscary
www.webbyawards.com

The Webby Awards to najsłynniejsze sieciowe nagrody przyznawane konstruktorom najlepszych witryn internetowych. Niedawno zakończono piątą już edycję tego prestiżowego konkursu. W tym roku Międzynarodowa Akademia Sztuki Cyfrowej i Nauki przyznała nagrody w aż 27 kategoriach. Wielką galę rozdania sieciowych Oskarów można było oglądać na żywo w Internecie. Przekaz z San Francisco oglądały setki tysięcy internautów. Więcej na temat nagrodzonych oraz na temat samych nagród Webby dowiesz się z internetowej wizytówki Akademii, mieszczącej się pod adresem **http://www.webbyawards.com**. Jeśli interesujesz się najnowszymi sieciowymi trendami, to koniecznie powinieneś zajrzeć na tę stronę. Nagrodzone witryny mogą z pewnością służyć za wzór dla twoich webmasterskich dokonań. Polecamy.



Szkoła za pasem
http://szkola.net

Kończą się wakacje i niedługo, niestety, trzeba będzie odkurzyć podręczniki, przypomnieć sobie o zeszytach, przyzwyczaić do rannego wstawania oraz dzwonków. Nie jest to przyjemne. Można jednak znaleźć sposób, żeby umilić sobie szkolną rutynę.

Warto regularnie zaglądać do miniportalu **http://szkola.net**. W tej wirtualnej szkole nie sposób się nudzić. Szkola.net to nie jakiś tam mdły zbiór bryków i ściąg, jakich pełno w Sieci. Są tu w większości bardzo wartościowe materiały, które pomogą ci w nauce, i mnóstwo działów luźno związanych ze szkołą, np. poświęconych filmom, komputerom, podróżom oraz oczywiście grom. Bardzo ciekawy jest kurs pt.: „Zostań magikiem". Możesz nauczyć się wielu efektownych sztuczek, a później chwalić się nimi wśród znajomych. Na stronie można też pocztatować i założyć sobie konto pocztowe (aż 30 MB!!!). To oczywiście nie wszystko. Witryna jest tak rozległa, że nie sposób wszystkiego opisać. Sprawdź sam! I pamiętaj: szkoła wcale nie musi być nudna.

Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer

ZNÓW TE DINOZAURY

PREMIERA 31.08.2001

Sześćdziesiąt pięć milionów lat temu Ziemią władały dinozaury. Przed ośmiu laty wróciły, by siać panikę w kinach. I zdaje się, że straszenie bardzo przypadło im do gustu...

Statystycznego Amerykanina rozpoznaje się po kowbojskich butach z ostrogami, poplamionych dżinsach, podkoszulku skrywającym nadęty brzuch i... młodzieńczej wierze w mity tworzone przez kino. Dzięki niej amerykańscy miłośnicy „Z archiwum X" spędzają urlop, biegając w szarym kostiumiku po rozpalonym promieniami słońca Roswell (w zeszłym roku 13 osób trafiło do szpitala z powodu przegrzania), a sympatycy „Star Treka" z Alabamy budują gigantyczną makietę statku Enterprise, w której kapitański mostek ma służyć za kino. Pewien wielbiciel „Gwiezdnych wojen" napisał nawet obszerny elaborat na temat wykorzystania Mocy podczas pracy... w polu.

Jedną z najnowszych mitologii, a właściwie manii, zapoczątkował Michael Crichton swą poczytną powieścią „Park Jurajski". Historia genialnego genetyka, który z zachowanej w bursztynie kropelki krwi wyhodował kilkanaście gatunków dinozaurów, spodobała się samemu Stevenowi Spielbergowi. Znany reżyser nabył prawa do przeniesienia jej na duży ekran, a film okazał się gigantycznym sukcesem. Stany Zjednoczone po prostu oszalały na punkcie T-Rexów i Velociraptorów. Organizowano kursy archeologii, a książki o pradawnych gadach rozchodziły się w księgarniach jak ciepłe bułeczki. Waszyngton przeżył nawet demonstrację przeciwników nieistniejącej przecież firmy InGen, którzy domagali się uchwalenia ustawy delegalizującej klonowanie dinozaurów! Nakręcony kilka lat później „Zaginiony świat" został równie ciepło przyjęty. Nic dziwnego, że Spielberg postanowił zaryzykować po raz kolejny. W trzeciej części „Jurassic Park" prehistoryczne gady wciąż mają się dobrze i ani myślą wymierać.



Sytuacja tej miłej pani jest nie do pozazdroszczenia. Jeśli nie będzie biec naprawdę szybko, stanie się śniadaniem dinozaura

W o wiele gorszej sytuacji znajduje się za to doktor Alan Grant (Sam Neill). Prowadzone przez niego badania nad teorią inteligencji Velociraptorów zostają przerwane z powodu braku funduszy, a potencjalnych sponsorów ani widu, ani słychu. W ostatniej chwili pojawia się jednak ekscentryczny milioner Paul Kirby (William H. Macy). Obiecuje on wspomóc instytut Granta okrągłą sumką zielonych jak trawa dolarów, jeśli doktor wcieli się w rolę powietrznego przewodnika i pokaże mu i jego żonie Amandzie (Tea Leoni) wyspę Isla Sorna z lotu ptaka. To właśnie tam InGen rozpoczął eksperymenty z dinozaurami!

Podczas wyprawy Grant zaczyna podejrzewać, że padł ofiarą spisku. Pilot szykuje się bowiem do lądowania na Isla Sorna! Na domiar złego samolot, po zderzeniu z kilkumetrowym gadem, rozbija się o drzewa. Wkrótce doktor zdaje sobie sprawę, że został oszukany podwójnie. Państwo Kirby nie są milionerami. To zdesperowani i do tego rozwiedzeni ro-

dzice 14-letniego Erica (Trevor Morgan), który wraz ze swą paralotnią i nowym narzeczonym Amandy zaginął na wyspie. Grant ma nie tylko odnaleźć chłopca, ale także nauczyć swych towarzyszy niedoli zasad życia w dżungli, w której ziemia trzęsie się co chwila od potężnych łap Spinosaurusa polującego na... T-Rexa!

Producenci bali się, że „Jurassic Park III" okaże się finansową klapą. Spielberg zrezygnował bowiem z reżyserii i przekazał pałeczkę swojemu byłemu współpracownikowi, Joe Johnstonowi. Autor „Kochanie, zmniejszyłem dzieciaki" oraz „Jumanji" zasłynął jako twórca pierwszego projektu Yody z „Gwiezdnych wojen". Pracował też nad efektami specjalnymi do „Imperium kontratakuje" oraz „Indiana Jones i Ostatnia Krucjata". Jednak nie wszystkie dinozaury pojawiające się na ekranie powstały na komputerze. **Twórcy filmu uznali, że olbrzymie, ręcznie sterowane roboty wyglądają na ekranie bardziej wiarygodnie, i to właśnie w nie należy zainwestować!**



Ratuj się kto może! Tak wielkiej paszczy i takich zębów nie widział jeszcze żaden człowiek



Stworzenie jednego monstrum wymaga długich przygotowań i ciężkiej, wielomiesięcznej pracy kilkunastu osób. Np. prace nad Spinosaurusem (największy gad pojawiający się w filmie) rozpoczęły się od wykonania rysunków, szkiców i prób kolorystycznych. „Potem przystąpiliśmy do sporządzenia wersji w skali 1:16, zwanej makietą. Gdy ustalono wszystkie istotne szczegóły, powstała nowa wersja postaci w skali 1:5. Kolejnym etapem było stworzenie pełnowymiarowego dinozaura. Przejście od skali 1:16 do modelu o wymiarze 1:1 zajęło nam 10 miesięcy. Efektem naszej pracy jest 13,5-metrowy, 13-tonowy jaszczur, którego części hydrauliczne uzyskały atest NASA. Interesujące, że stwór ów byłby zaledwie średniej wielkości przedstawicielem swojego gatunku" – powiedział John Rosengrant, szef zespołu technicznego pracującego przy produkcji „Jurassic Park III". Aby przewieźć tego kolosa ze studia w Van Nuys do Universalu, gdzie kręcono zdjęcia, trzeba było wyburzyć ścianę.

W USA **„Jurassic Park III" stał się największym przebojem lipca.** Widzowie narzekali jedynie na jego długość (tylko 90 minut) i niezbyt odkrywczy scenariusz, powtarzający najciekawsze elementy dwóch poprzednich części wielkiego hitu. Na szczęście producenci będą mieli okazję poprawić się w niedalekiej przyszłości. **W studiu Amblin rozpoczęły się bowiem prace nad czwartą częścią przygód pewnych szalenie niebezpiecznych drapieżników...** My czekamy na trzecią część serii. Czy spodoba się polskim kinomanom dowiemy się pod koniec miesiąca.







Podczas prac nad trzecią częścią „Jurassic Park" postanowiono skorzystać przy tworzeniu efektów specjalnych z zaawansowanej technologii komputerowej oraz przygotowano makiety dinozaurów w skali 1:1. Dzięki temu to, co oglądasz na kinowym ekranie, wydaje się o wiele bardziej prawdopodobne. Największy dinozaur zbudowany na potrzeby filmu mierzy ponad 13 metrów wysokości i naprawdę wydaje się groźny!

Dinozaury atakują Sieć



Na stronie Universal Studios w tle ryczą dinozaury i czeka wielka przygoda

http://jp3.jurassicpark.com
Oficjalna strona trzeciej części przeboju. Znajdziesz tu trailer i sporo ciekawostek o filmie

www.jp3hq.com
Raj dla miłośników dinozaurów. Jest czat, fotosy i najświeższe newsy

www.dansjp3page.com/index2.asp
Wszystko, co chcielibyście wiedzieć o filmowych dinozaurach, ale boicie się zapytać

www.jurassicpark.com
Tu dowiesz się wszystkiego o trzech częściach „Jurassic Park"

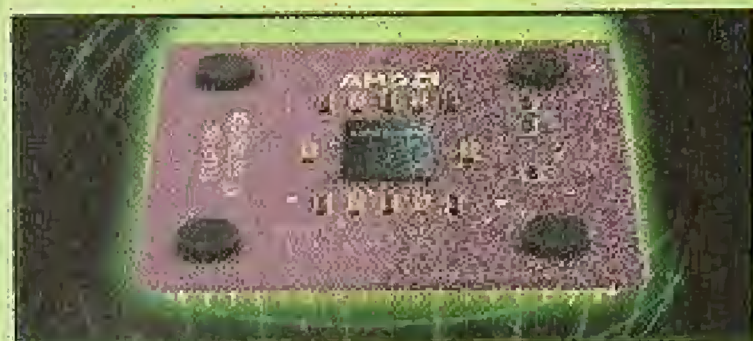
Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: UIP-ITI

news telegram

Błędy w procesorach AMD

Koncern AMD przyznał, że część z procesorów K6-2, Athlon oraz Duron, ma wadę, która utrudni życie użytkownikom korzystającym z multimediów. Usterka objawia się błędami w wyświetlaniu obrazków JPG oraz filmów MPEG. Firma twierdzi jednak, że wadliwych układów nie jest zbyt dużo i już rozpoczął się proces wymiany źle działających chipów.

Info: www.gordonfamily.com/AMD/



Wyłączamy konkurencję...

Największy polski operator telefoniczny, TP S.A., wpadł na nowy pomysł pozbycia się konkurencji. W Warszawie oraz Krakowie **firma nagle zablokowała dostęp do serwerów firmy Tele2, uniemożliwiając tym samym użytkownikom urządzeń Gadatek prowadzenie tanich rozmów międzystrefowych, komórkowych i zagranicznych przy użyciu technologii Voice over IP.** Inne problemy ma sieć Dialog (oraz pozostali niezależni operatorzy). TP S.A. wprowadziła bowiem niższe ceny połączeń międzymiastowych dla swoich abonentów, żądając jednocześnie od konkurencji płacenia za użytkowanie łączy... starych, wysokich cen!



Amiga nadal żywa?

Podczas imprezy AmiWest 2001 przedstawiciel firmy Amiga zapowiedział, że jeszcze przed 1 listopada br. rozpocznie się sprzedaż nowych płyt głównych dla procesorów PowerPC oraz kolejnych wersji systemów operacyjnych AmigaOS 4.0 (w wersjach dla PPC oraz x86). Potwierdzono także wiadomość o premierze komputerów Amiga One oraz Amiga MCC.

Info: www.amiga.com, www.merlancia.com

Poprawki w MediaPlayerze

Microsoft opublikował „łatki" dla popularnego odtwarzacza multimedialnego – Windows Media Player. Użytkownicy wersji 6.4, 7 oraz 7.1 powinni zatem jak najszybciej odwiedzić stronę korporacji i pobrać stosowne uaktualnienie. W przeciwnym razie ich komputer może zostać zmuszony przez sprytnego hakera do uruchomienia dowolnej aplikacji – właśnie poprzez MediaPlayera!

Info: www.microsoft.com

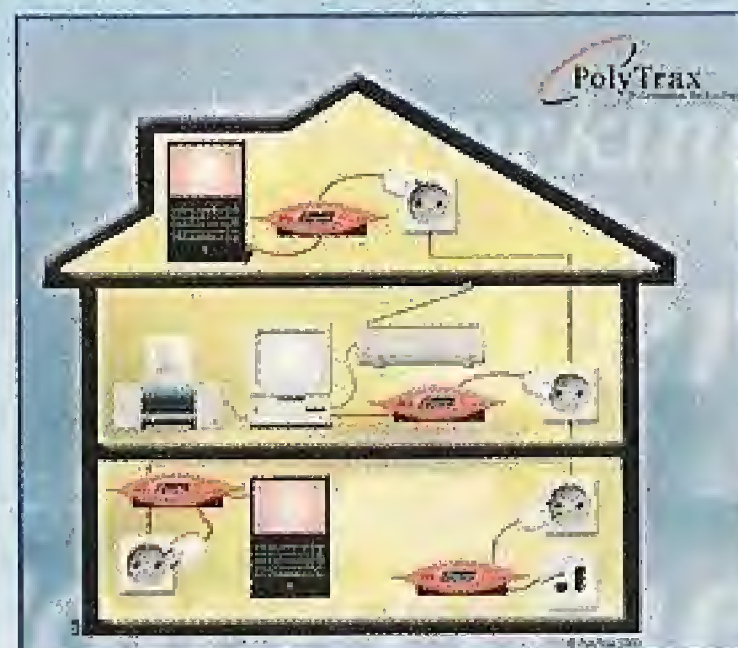
Internet z gniazdka elektrycznego

Testy w Warszawie rozpoczęte!

Być może już niedługo mieszkańcy Warszawy oraz kilku innych miast będą mogli korzystać z Internetu, usług telefonicznych oraz telewizji kablowej za pośrednictwem... gniazdka elektrycznego! A wszystko to za sprawą Stołecznego Zakładu Energetycznego STOEN. Wzorem firm z Niemiec i Szwajcarii zamierza on upowszechnić technologię PLC (Power Line Communications), pozwalającą na przesyłanie danych liniami energetycznymi.

Na razie projekt ten znajduje się w fazie testów – przez najbliższe 3 miesiące z usługi będą mogli korzystać mieszkańcy wybranego osiedla na warszawskim Wilanowie. Dostaną oni małe urządzenia przypominające modem, do których będzie można podłączyć telefon, faks, komputer i odbiornik TV. Jeśli próba się powiedzie – a wszystko na to wskazuje – już w marcu przyszłego roku rozpocznie się przyłączanie klientów do Sieci. **Jak zapowiada STOEN, firma zamierza zaoferować konkurencyjne ceny wobec działających już operatorów. Jeśli tak się stanie, do historii przejdą problemy z monopolem TP S.A., a internauci zyskają możliwość szybkiego i tańszego połączenia z Siecią.**

W Niemczech usługi PLC są dostępne od dłuższego czasu. Abonenci mają do wyboru kilka taryf pozwalających pobrać określoną ilość MB. Najtańsza, za 256MB, kosztuje około 100 zł. Na Zachodzie technologia PLC jest wykorzystywana także do innych celów. Np. w sklepach można kupić urządzenia przesyłające przy pomocy domowej sieci elektrycznej sygnał z magnetowidu do wszystkich TV w domu!



Sygnał TV przez zwykłe gniazdko? Oczywiście!



Modemy PLC są jeszcze nieporęczne i duże...

ID Software pozbywa się hitu

Quake IV bez mistrza?

Z najnowszych informacji prasowych wynika, że ID SOFTWARE nie będzie kontynuować prac nad kolejną częścią jednej z kultowych gier sieciowych, QUAKE! Wydawca gry, firma ACTIVISION, przeniosła bowiem projekt z ID do RAVEN SOFTWARE, który zasłynął ostatnio fenomenalnym SOLIDER OF FORTUNE. Firma ACTIVISION tłumaczy swą decyzję tym, że ID ma pełne ręce roboty przy tworzeniu DOOM 3, a to właśnie ten tytuł stał się dla wydawcy priorytetowy. Takie rozwiązanie ma też na celu przyspieszenie premier obu gier, zarówno DOOM 3, jak i QUAKE IV. Brak logo ID na kolejnym „odcinku" QUAKE'a to bardzo smutna wiadomość, ale fakt, że przynajmniej DOOM 3 będzie zrobiony szybciej i przez właściwych ludzi, może stanowić jakieś pocieszenie.



Taniej nie będzie!

SDI bez zmian

Wbrew krążącym ostatnio plotkom, Telekomunikacja Polska S.A. nie zamierza obniżyć cen za korzystanie z usług stałego dostępu do Sieci SDI. Za podłączenie nadal trzeba będzie płacić prawie 1000 złotych, miesięczny abonament uszczupli kieszeń o 160 zł. Tym samym polscy użytkownicy Sieci wciąż będą mogli tylko marzyć i dyskutować o tańszym dostępie, a świetną okazją do tego typu pogawędek może się stać... Wielka Parada Internautów. To naprawdę świetny prezent od TP S.A. na dziesięciolecie Internetu w Polsce. Gratulujemy!

Nie tylko akcesoria...

Pora na gry z Manty!

Na początku wakacji firma Manta, znana do tej pory jako dystrybutor akcesoriów do PC i konsol, poszerzyła działalność. Pracownicy nowego działu zajmą się sprowadzaniem do Polski gier komputerowych, ich lokalizacją oraz dystrybucją. Tym samym na dosyć małym polskim rynku oprogramowania pojawił się kolejny wydawca gier. Jak zapewniają przedstawiciele firmy, Manta Multimedia będzie sprzedawała tylko dobre produkty i to po atrakcyjnych cenach. Oby spełniły się te obietnice. Pożyjemy – zobaczymy...





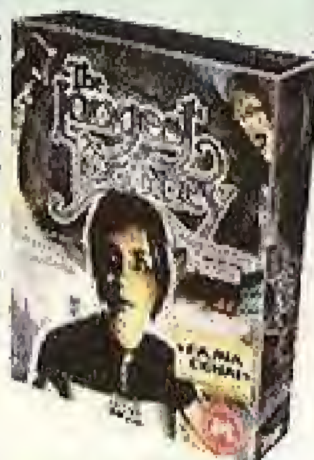
Wielka Parada Internautów
10 lat Sieci w Polsce

Z okazji 10. rocznicy istnienia polskiego Internetu we wrześniu odbędzie się w Warszawie impreza, jakiej jeszcze nie było. Ulicami miasta, przy których zaroi się od kawiarenek z darmowym dostępem do Internetu, przemaszerują użytkownicy Sieci! Paradzie patronują: Prezydent RP Aleksander Kwaśniewski i Prezydent Warszawy Paweł Piskorski. Organizatorzy parady to NASK, Polskie Bractwo Kawalerów Gutenberga oraz Ambasada USA.

Oprócz parady organizatorzy zapowiadają także mnóstwo imprez towarzyszących – targi, wystawy, pokazy sztuki komputerowej, wykłady, spotkania, a nawet koncert transmitowany... oczywiście przez Sieć. Jednym słowem – szykuje się wielkie święto Internetu!

Niska cena – superzabawa
Kuszące oferty dystrybutorów

Wszyscy zapaleni gracze znają ten problem: gry w Polsce są drogie. Obserwując poczynania dystrybutorów, można jednak dojść do odmiennego wniosku. Większość firm rozpoczęła bowiem akcje podobne do projektu „Extra gra", popularyzowanego przez CD PROJEKT. Dzięki temu miłośnicy komputerowej rozrywki mogą kupić oryginalną, pełną wersję gry już za około 20 złotych! Co ciekawe, firmy coraz bardziej ze sobą konkurują, tak więc w sklepach coraz trudniej zobaczyć tytuł nieoznaczony nalepką typu „Hiper Oferta", „Świetna Cena" itp. Być może doprowadzi to do tego, że... niskie ceny staną się wreszcie codziennością?



Cenna wiedza
Quiz z komórki

O tym, że telefon komórkowy może służyć także do zabawy, wiadomo nie od dzisiaj. Początek szałowi komórkowej rozrywki dały proste gry typu Miner lub Snake, teraz – po wprowadzeniu technologii WAP – dodatkowo można pobierać nowe gry z Sieci. Jednak i to, po pewnym czasie, grozi nudą. Co to bowiem za gra, w której za wygraną nie dostajesz nic poza kilkoma punktami, radosną melodyjką i gratulacjami?

Na pomysł nowej zabawy wpadła ERA GSM. Jej abonenci mogą wziąć udział w całkiem innej grze, sprawdzającej... wiadomości z kilku dziedzin nauki. **A na zwycięzców czekają prawdziwe nagrody! Bawić się może każdy, kto posiada telefon z kartą Sieci ERA. Wystarczy wysłać SMS o treści OMNIBUS na numer zgłoszeniowy i poczekać chwilę na pierwsze pytanie wysłane przez operatora.** Wraz z nim otrzymasz także cztery odpowiedzi, z których tylko jedna jest prawidłowa (czyż nie przypomina to Milionerów z TVN?). Numer dobrej odpowiedzi wysyłasz też jako SMS i tak aż do... pierwszej złej odpowiedzi. Osoby, które przejdą najwięcej etapów gry (każdy składa się z 5 pytań), mogą wygrać jedną z cennych nagród. **Nie ma jednak rzeczy doskonałych – taka zabawa sporo kosztuje, zwłaszcza gdy wciągnie cię bez reszty!**



Jabłka atakują Nowy Jork
Nowości MacWorld Expo

Świętem wszystkich graczy są targi E3, natomiast użytkownicy komputerów Macintosh z niecierpliwością czekają na MacWorld Expo. W tym roku po nowojorskiej imprezie spodziewano się wyjątkowych rewolucji. Nie bez powodu – od dawna przecież Apple zapowiadał swój nowy system i jeszcze szybsze komputery.

Na początku zajmijmy się MacOS X – systemem, który według twórców miał stanowić przełom. Szybki, stabilny i łatwy w obsłudze – jednym słowem: ideał. **Niestety, w trakcie prezentacji to cudeńko zawiesiło się przez program – odtwarzacz filmów DVD, a podłączony do Maca aparat cyfrowy nie był w stanie przesłać zdjęcia na ekran (czyżby choroba znana z systemów Microsoftu była zaraźliwa?).** Na pocieszenie reporterzy zobaczyli za to szefa Apple, Steve'a Jobsa, ciskającego biednym urządzeniem w tłum (pod koniec swojego wystąpienia Jobs kontynuował pokaz... przy użyciu nowego aparatu).





Apple pokazał także nowe modele komputerów. Popularne Macintoshe zostały poddane raczej kosmetycznym zmianom. Dużo ciekawiej prezentowały się modele PowerMacintosh G4. Poza nową obudową wyposażono je w procesory PowerPC G4, od 733MHz wzwyż, napędy DVD-R, i karty GeForce 2. **W wykonanym przy publiczności teście Mac 867 MHz wyprzedził PC z Pentium 4 1.7 GHz!** Ostatnią nowością była informacja, że Apple otwiera... własne sklepy firmowe – do tej pory sprzedaż Maców odbywała się wyłącznie w Sieci lub za pośrednictwem autoryzowanych przedstawicieli!







Tekst: R.J. „Yackool", Zdjęcia: Archiwum wydawnictwa H.Bauer, Apple IMC Polska, Samsung, AMD

news telegram

VAT na Internet: dalej 22%

Pomysł z obniżeniem podatku VAT na usługi internetowe powędrował do kosza na śmieci. Minister finansów uznał, że nie da się przewidzieć strat, jakie poniósłby budżet państwa po wprowadzeniu stawki 7%. Tak więc ceny dostępu do Internetu w Polsce nadal pozostaną na dotychczasowym, najwyższym w Europie, poziomie.

Kosmiczna Sieć

Amerykańska Agencja Kosmiczna NASA jeszcze w tym roku rozpocznie prace nad stworzeniem... międzyplanetarnego Internetu. Naukowcy stwierdzili bowiem, że skoro Kosmos ma się stać zwykłym miejscem pracy, badań lub zamieszkania, przebywający tam ludzie muszą mieć możliwość korzystania z zasobów Sieci. Oczywiście, zanim InterPlaNetary (IPN) Internet zacznie działać, miną jeszcze długie dziesięciolecia, ale prowadzone przy okazji badania usprawnią dostęp do Internetu bliżej nas, na Ziemi.



Wyślij e-mail z plaży

W Ustce, na plaży, pojawią się automaty oferujące darmowy dostęp do Sieci. Dzięki nim plażowicze będą mogli nie tylko sprawdzić zawartość swojego konta e-mail, ale także wysłać znajomym wirtualną kartkę pocztową lub sprawdzić prognozę pogody. Burmistrz Ustki zapowiada, że z roku na rok podobnych urządzeń będzie więcej.

Coraz szybciej, coraz więcej

Na początku przyszłego roku w sprzedaży mają pojawić się dyski twarde i kontrolery dysków twardych, pracujące w nowym standardzie ATA/130 (maksymalny przesył danych 133 MB/s). Jak zapowiada firma Maxtor, urządzenia będą korzystały ze standardowych kabli podłączeniowych, a nowe płyty będą „zgodne w dół" także ze starszymi dyskami ATA/100 i ATA/66.

Firma AMD może pochwalić się niezłym rekordem: jej niemiecka fabryka w Dreźnie wyprodukowała bowiem już ponad 10 000 000 procesorów Athlon. Zakład ten uważany jest obecnie za jeden z najnowocześniejszych, choć dopiero osiągnął około 60% swojej docelowej wydajności produkcji! Według zapowiedzi koncernu także następne, nowocześniejsze modele procesorów AMD mogą być wytwarzane w niemieckiej fabryce.

Cyfrowy świat SONY

Kamera oraz drukarka zdjęć

Miłośnicy cyfrowych fotografii mają teraz do wyboru kilka nowych gadżetów wyprodukowanych przez SONY. Pierwszym z nich jest aparat DSC-S85, łączący w sobie najlepsze cechy aparatu cyfrowego oraz tradycyjnego. Lubiący eksperymenty z radością skorzystają z opcji samodzielnego ustawiania większości parametrów zdjęć, mniej doświadczeni zaś mogą użyć gotowych trybów pracy. Dla tych, którzy chcą uwiecznić swoje zdjęcia, SONY przygotowało natomiast specjalną drukarkę.

Info: SONY Poland tel. (0-22) 878 70 01



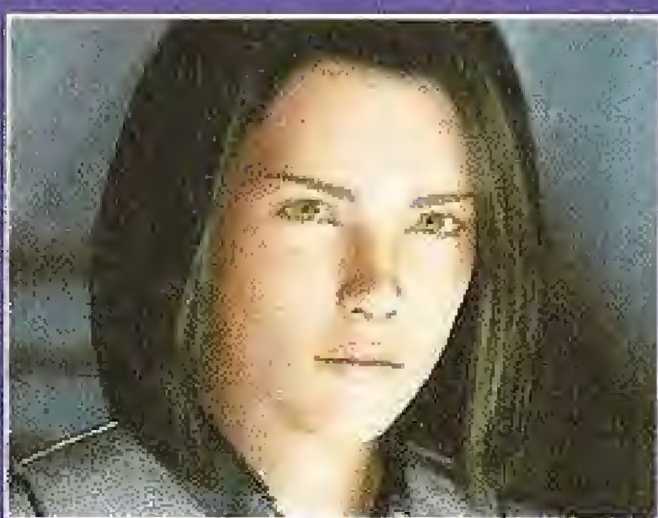
(R)ewolucja w EA?

Zmiany w Ultima Online

Electronic Arts zaprzestał prac nad drugą częścią gry i skupił całą swą uwagę na cieszącej się stale rosnącą popularnością pierwszej części tytułu. **Świat ULTIMY ONLINE od jakiegoś czasu nieustannie ewoluuje.** Wydana wiosną tego roku ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN wniosła do gry nieco trójwymiarowej grafiki, nowy program zdarzeń, kilka nowych misji i zdecydowanie poprawiła stabilność rozgrywki. Na tym jednak nie kończą się miłe niespodzianki. **Niedawno bowiem wszystkie serwery obsługujące Britanię zostały wymienione na nowsze i bardziej wydajne.** Electronics Arts, idąc za ciosem, powołał sztab ludzi pracujących nad zupełnie nowym wyglądem większości obiektów przedstawionych w grze. Ich zadaniem jest też opracowanie specjalnego, rewolucyjnego „dodatku-rozszerzenia" do ULTIMY, ale ten projekt jest na razie owiany tajemnicą. Więcej będzie wiadomo za kilka miesięcy, o czym niezwłocznie was poinformujemy.







Final Fantasy x2

Wersja dla PS 2

Dobra wiadomość dla fanów FINAL FANTASY. Film ukaże się na DVD w dwóch wersjach. Jedna skierowana będzie do szerokiego grona odbiorców i przeznaczona do domowych odtwarzaczy DVD, jak i dla komputerowych DVD-ROM-ów. To ta sama wersja, którą już od 14 września będzie można podziwiać w kinach całej Polski. Druga, specjalna wersja, która jest propozycją dla posiadaczy konsoli PLAYSTATION 2, ma zostać wyposażona przede wszystkim w opcję oglądania niektórych scen z różnych, również dynamicznych, ujęć kamery. Co najciekawsze, ujęcia te będą najprawdopodobniej generowane w czasie rzeczywistym przez samą konsolę. Szykuje się zatem prawdziwy rarytas dla fanatyków serii FINAL FANTASY.

Gry to zdrowie!

Niemożliwe, ale prawdziwe

Wszyscy oczywiście wiemy, że gry to zdrowie. Niestety, naukowcy nie chcieli wierzyć milionom graczy na całym świecie i potrzebowali do tego swojego „uczonego" wyjaśnienia. **Ostatnio opublikowane raporty medyczne donoszą, że gry komputerowe pozytywnie wpływają zarówno na inteligencję, jak i rozwój psycho-motoryczny. Okazuje się, że gracze spędzający od dwóch do trzech godzin dziennie przed monitorem wyrabiają w sobie zdolność do zwiększonej koncentracji, jaką do tej pory mogli się poszczycić tylko sportowcy, piloci i astronauci.** Zauważono też u nich lepszą koordynację ruchową – szybciej reagowali na bodźce zewnętrzne i mieli lepszy refleks. Badania angielskiej agencji ESRC dowiodły także, że ludzie grający w gry komputerowe wykazują się ponadprzeciętną inteligencją, częściej kończą studia i dostają lepszą pracę. **Jak ze wszystkim, tak i z graniem nie powinniśmy jednak przesadzać – siedzenie przed komputerem przez wiele godzin ma też skutki negatywne.** Co natomiast mają powiedzieć ludzie zawodowo zajmujący się grami? Czyżby byli na tyle inteligentni, że powinni startować w najbliższych wyborach prezydenckich? No cóż, zobaczymy. Jak na razie dowiedzieliśmy się tego, co było dla nas, graczy, oczywiste. Przynajmniej nikt ci już teraz nie powie, że twoja ulubiona rozrywka szkodzi zdrowiu (pod warunkiem, że grasz w granicach rozsądku). Zatem... do dzieła! Oficjalnie przechodzimy teraz na zdrowy tryb życia.



Tekst: Michał „Krooger" Cichy, R.J. „Yackoo!"; Zdjęcia: Warner Bros, archiwum Wydawnictwa H.Bauer, SONY Poland, NASA

Twój PC i Ty – test



Naukowcy opracowali kilka profili psychologicznych typowych użytkowników komputera. Jeśli chcesz wiedzieć, jakiego rodzaju posiadaczem PC jesteś, odpowiedz na poniższe pytania. Zaznacz, jakiego koloru odpowiedzi uzyskałeś najwięcej i porównaj z wynikami poniżej.

CO ROBISZ, GDY...	A	B	C
1. KOMPUTER DZIAŁA ZA WOLNO	Używasz starych programów i unikasz nowych gier	Modernizujesz sprzęt w miarę możliwości finansowych	Kupujesz najdroższy i najszybszy komputer, jaki jest w sklepie
2. KARTA GRAFICZNA JEST ZA SŁABA	Grasz w przeboje sprzed lat, wyłącznie w 640 x 480 punktów	Szukasz lepszej, ale niezbyt drogiej, karty graficznej	Kupujesz najnowsze GeForce 3 z ekstraokularami 3D
3. KARTA DŹWIĘKOWA ŻAŁOŚNIE SKRZECZY	Wyłączasz dźwięk lub odłączasz głośniki od PC	Kupujesz dobrej klasy kartę dźwiękową	Zdobywasz pełną wersję Sound Blastera Dolby i wzmacniacz
4. DYSK TWARDY JEST ZBYT MAŁY	Kasujesz wszystkie programy oraz system – masz miejsce!	Usuwasz niepotrzebne rzeczy, kupujesz większy dysk	Podłączasz do PC największy dostępny dysk twardy
5. NA TWOIM MONITORZE NIC NIE WIDAĆ	Budujesz specjalny ekran powiększający obraz	Może pora wymienić monitor? Ceny 17" poszły w dół...	Kupujesz projektor i grasz w gry na ekranie 12 x 9 metrów
6. NA WIDOK TWOJEGO PC TWOI KUMPLE MÓWIĄ:	Dosyp węgla do pieca, bo dysk nie może wystartować...	I jak ci się sprawuje komputer?	Ojej, znowu dokupiłeś 512 MB RAM i nowy DVD?

Większość odp. niebieskich
Komputer traktujesz jako cenny zabytek. Co prawda, wiele z nim nie zrobisz, ale za 100 lat możesz go sprzedać za grube miliony!

Większość odp. zielonych
Twój PC ma być sprawnym narzędziem. Nie szalejesz, ale wiesz, że co pewien czas trzeba go unowocześniać. Oby tak dalej!

Większość odp. różowych
Producenci sprzętu wystawią ci pomnik idealnego klienta. Przedtem jednak zbiją na tobie majątek.

Kto to?



Odp.: Arnold Schwarzenegger jako Mr. Freeze w filmie Batman & Robin

Paranoja!

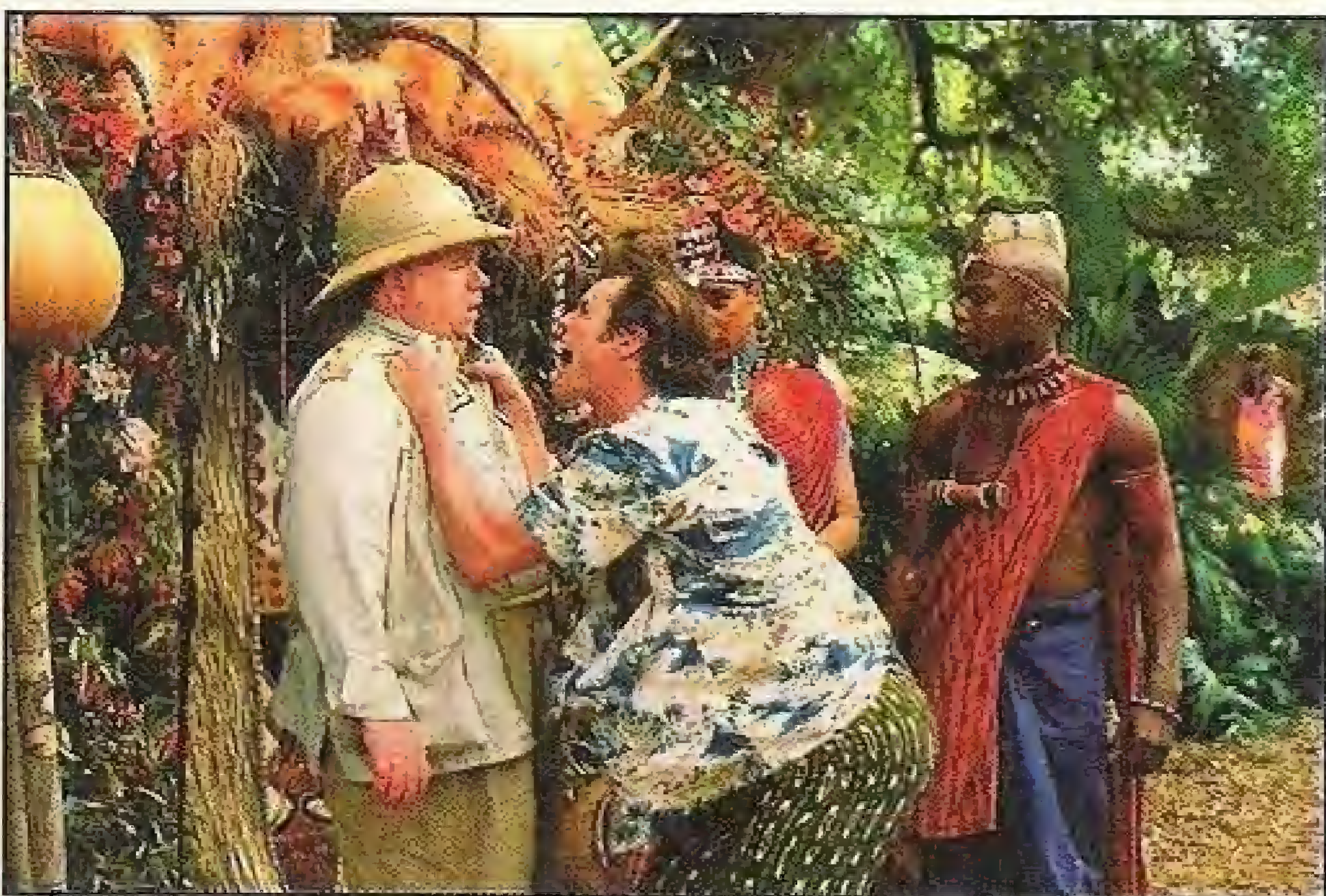
Serwisy informacyjne doniosły ostatnio, że SONY MUSIC rozpoczęło produkcję płyt CD audio z nowym zabezpieczeniem antypirackim. Polega ono na tym, że nielegalnie wykonana kopia potrafi... zniszczyć sprzęt grający lub głośniki. Coż, każdy może bronić swoich interesów, ale taka metoda jest chyba zbyt brutalna. Jak wiesz, problem podróbek dotyczy wielu różnych towarów. I lepiej nie myśleć, co by było, gdyby się okazało, że np. podróbka butów sportowych Addidas powoduje złamania nóg użytkowników, pseudofirmowy magnetowid Panasanix poraża prądem użytkownika, a napój Cooccaa-Kooola jest trujący? Na szczęście to raczej niemożliwe. Dużo bardziej realnym zagrożeniem jest to, że niedługo pirackie kasety wideo zniszczą ci magnetowid, a nielegalnie odbierane programy TV kablowej uszkodzą telewizor (albo, co gorsze, wzrok). Brutalne? Oczywiście! Skuteczne? Troszkę mniej, bo zamiast piratów cierpią użytkownicy. Ale tak to bywa, gdy producenci nie mają pomysłu, jak chronić swoje wyroby.

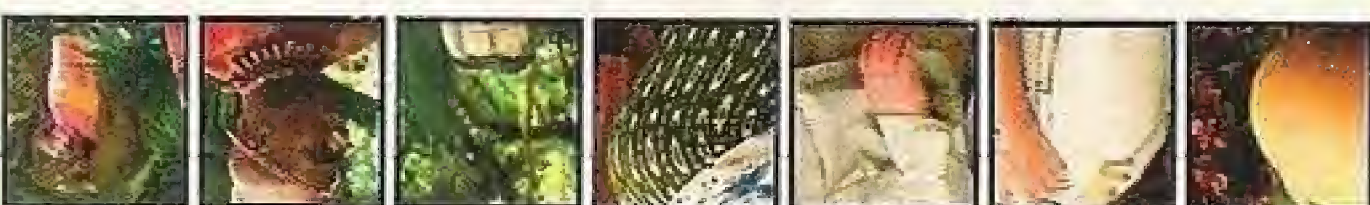
W całej tej sprawie jest jeszcze jeden smaczek. Jak wiadomo, błędy popełnia każdy. Ciekawe więc, kiedy w wyniku takiej pomyłki te cudowne zabezpieczenia uaktywnią się (całkiem bez powodu, ale skutecznie) u legalnych użytkowników...

ACE VENTURA x2

Spróbuj odszukać 7 szczegółów różniących poniższe zdjęcia...







Oto różniące się fragmenty zdjęć:

Jak obsłużyć bankomat?

1. Podejdź do bankomatu i poszukaj swojej karty kredytowej. W tym celu najlepiej wysyp zawartość plecaka na ziemię.
2. Włóż kartę do czytnika. Wyjmij kartę. Odklej z niej starą gumę do żucia. Uśmiechnij się do kamery w bankomacie.
3. Włóż ponownie kartę. Wyjmij kartę. Włóż prawidłową stroną, tak jak pokazuje naklejka na bankomacie.
4. Wpisz numer PIN. Wyjmij kartę. Przypomnij sobie, jaki był numer PIN. Otwórz notes na stronie z napisem „kod do bankomatu". Spróbuj go odczytać.
5. Wpisz poprawnie numer PIN. Wybierz funkcję „Wypłaty" i wpisz potrzebną kwotę.
6. Zabierz pieniądze i kartę. Przelicz pieniądze. Porównaj kwotę z wydrukiem kontrolnym.
7. Poszukaj oddziału banku, gdzie będziesz mógł wpłacić nadmiar gotówki. Zapamiętaj: wprowadzenie jednego zera więcej powoduje kłopoty.
8. Jeśli bankomat ma funkcję „Wpłaty", wpłać nadmiar pieniędzy. Podaj PIN, wybierz wpłatę. Podaj dobrą kwotę.
9. Włóż kopertę z pieniędzmi do otworu.
10. Spróbuj usunąć zakleszczoną kopertę.
11. Wytłumacz przybyłej ochronie, że nie jesteś wandalem...

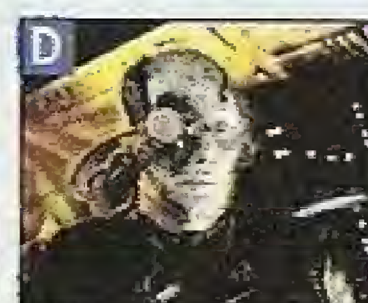
STAR TREK QUIZ

Miłośnicy science-fiction nie będą mieli problemów z tą zagadką. Poniżej znajdziesz kilka zdjęć z różnych części filmu STAR TREK. Dopasuj do siebie tytuły i obrazki...

A 

B 

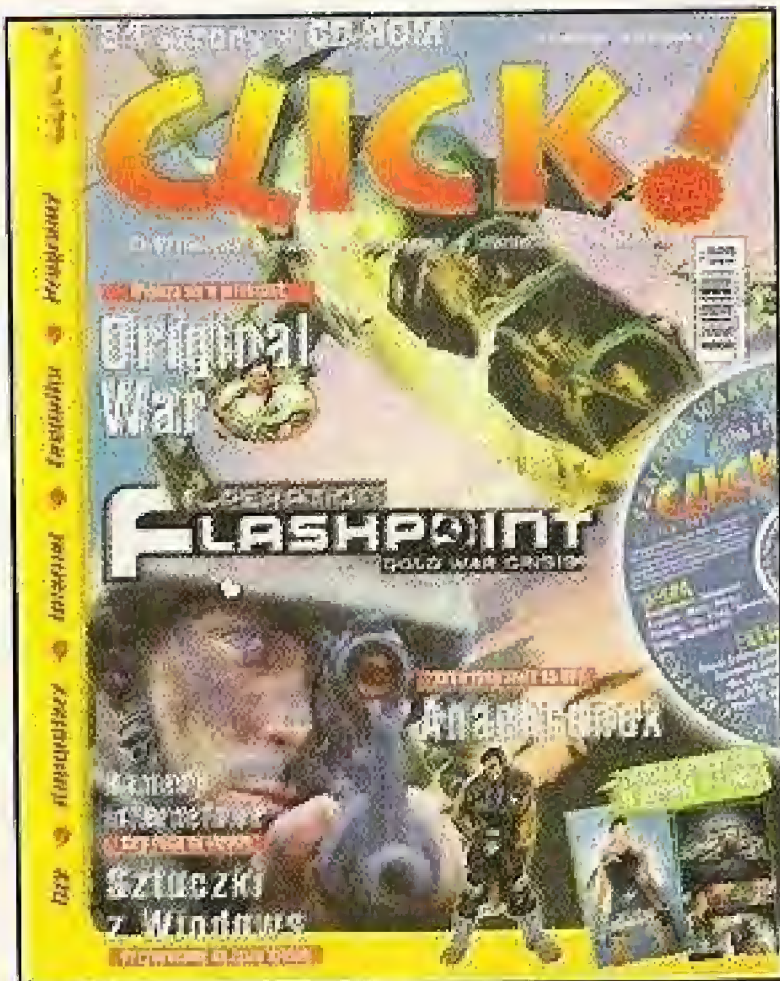
C 

D 

STAR TREK II | STAR TREK THE FIRST CONTACT | STAR TREK THE NEXT GENERATION | STAR TREK IV

Odp.: A – ST IV, B – ST The Next Generation; C – II; D – ST First Contact

Teksty: R.J. „Yackoo", Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer. Uwaga: Informacje zawarte na tej stronie należy traktować z przymrużeniem oka



CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Piotr Moskal (redaktor naczelny),
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji),
Andrzej Cwalina, Michał Cichy

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu),
Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze:
Marcin Kułakowski, Maciej Ogiński,
Jacek Piekara, Robert Sulisz,
Aleksander Winciorek,
Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA,

telefon (0 - *kod operatora* - 22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka
telefon (0 - *kod operatora* - 22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu),
Beata Desczyk, Beata Hentosz,
Julia Poruczko, Agata Przonek
telefon (0 - *kod operatora* - 22) 517 02 58

Druk:
Donnelley Polish American Printing Company
Kraków

Copyright:
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o.,
Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa.
Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy.

ISSN 1509-0558



Witajcie!

Tym razem mamy dla Was wyjątkowo dużo korespondencji od naszych czytelniczek! Przypominamy też, że wprowadziliśmy nowe zasady: czytamy wszystkie listy, ale odpowiadamy tylko na wybrane. Przynajmniej do czasu sklonowania redakcji.



Gry dla chłopaków?!

Droga Redakcjo! Chciałabym zadać wam kilka pytań. Na początek jednak pochwały. Po pierwsze, za dużą liczbę stron. Szczególne uznanie należy wam się za to, że nie słuchacie osób, które piszą w listach, że czegoś nie lubią (DRAGON BALL lub POKEMONY). Jestem dziewczyną i też za tym nie przepadam, ale rozumiem, że są fani tych postaci.

Moje pytanie ma związek z jedną z dwóch najwspanialszych gier na świecie, a mianowicie z TOMB RAIDEREM. Czy w następnym numerze CLICKA! moglibyście napisać coś o filmie pt. „Lara Croft Tomb Raider"?

Skoro dodajecie do CLICKA! płytę CD z grami, to powinny one mieć niższe wymagania. Mój komputer jest słaby, a nowego rodzice nie chcą mi kupić (mówią, że za rok i tak będzie inna moda). Ten problem wiąże się z czymś jeszcze: z moją drugą ulubioną grą THE SIMS. Mam THE SIMS BALANGA, ale wymaga ona Pentium 300, a ja mam tylko 266. Co zrobić, żeby ta gra działała? Czy z takim komputerem, jak mój, można stworzyć własną grę? Jeśli tak, to w jaki sposób?
Co mam zrobić, gdy nie mogę wejść na daną stronę WWW, chociaż wpisuję dobry adres?
Jeśli to możliwe, powiększcie dział SPRZĘT oraz KINO.

Gry, które opisujecie, są coraz bardziej chłopięce. Te wszystkie wojny i strzelaniny... Nie lubię takich gier! Piszcie też o grach sportowych itp. No i na koniec ten Clickers...

Pani Homo-Niewiadomo

O filmie z Larą Croft pisaliśmy już w poprzednim numerze, ten temat uważamy więc – na razie – za wyczerpany. Co do zawartości naszej płyty, to nie mamy, niestety, żadnego wpływu na wymagania poszczególnych gier. Wszystkie tworzone obecnie programy mają duże wymagania sprzętowe i nic na to nie poradzimy. Nie możemy dawać starych rzeczy, bo wtedy płyta będzie nieciekawa dla pozostałych Czytelników. Niestety, Twój komputer już wkrótce będzie zupełnym zabytkiem i większość nowych programów nie będzie chciała na nim działać. Taki los prędzej czy później spotyka każdego PC i trzeba się pogodzić z myślą, że jest to sprzęt wymagający dosyć częstej modernizacji. Problemów z THE SIMS nie da się obejść w żaden magiczny sposób.

Nawet na słabszym PC można tworzyć gry – służą do tego programy typu Rune Sword (opisywany kilka numerów temu). Być może strona WWW, na którą chcesz wejść, już nie istnieje albo serwer, na którym ją umieszczono, nie działa. Zobacz, czy z innymi stronami nie masz kłopotów.

Opisujemy takie gry, jakie pojawiają się w sprzedaży. Widocznie producenci wolą „mocne" tytuły dla chłopaków. A gry sportowe wychodzą dużo rzadziej niż innego typu – być może z tego właśnie wynika Twoje niezadowolenie. A co do Clickersa, to biedak raczej podoba się Czytelnikom...

kupon archiwalia CLICK!

Warunkiem otrzymania kserokopii stron z numerów archiwalnych jest przysłanie koperty zwrotnej A4 wraz ze znaczkiem pocztowym i kuponu. Jeden kupon upoważnia do otrzymania maksymalnie 10 stron odbitek!



Prośba o kody

Witam, prosiłbym o kody do gry LARRY 7. Mam nadzieję, że nie będę zbyt długo czekał.

Hubert

Pisaliśmy o tym już wiele razy: redakcja nie wysyła żadnych kodów ani podpowiedzi do gier. Tego typu materiały umieszczamy tylko w dziale TIPS & TRIX i – co oczywiste – nie mogą one wypełnić całego numeru. A do gry LARRY 7 nie ma kodów!



Takie same listy

Napisałem ten list, bo denerwuje mnie pewna rzecz. Chodzi o listy czytelników – wszystkie wyglądają tak samo, tzn. głównymi tematami są POKEMONY, ANIME, DRAGON BALL (nawet nie napiszę, co o nich sądzę...). W listach większość ludzi prosi np. „usuńcie to i tamto", „dajcie to i tamto", „opiszcie", „przyślijcie"... Ja proszę o opis MORTYRA...

Alkedward

Tak się, niestety, składa, że pewne tematy podgrzewają atmosferę i doprowadzają ludzi do szału. Tak jest z POKEMONAMI czy DRAGON BALLEM. Jeśli nawet przychodzi do nas list o czymś innym, to wspomniane tematy i tak się w nim pojawiają. Podobnie jak i prośby oraz żądania. A MORTYRA już opisywaliśmy, i to dawno...



Nowy konkurs?

Dużą popularnością cieszą się konkursy rysunkowe oraz POKEMONY i DRAGON BALL. Proponuję, żebyście zorganizowali konkurs polegający na narysowaniu jednego z bohaterów tych kreskówek...

Pati

Pomysł jest niezły i pewnie go kiedyś wykorzystamy. Nie obiecujemy jednak, że zadaniem będzie narysowanie jednej ze wspomnianych przez Ciebie postaci.



Dziewczyna Clickersa!

Bardzo lubię wasze pismo, dlatego zaniepokoiłam się, kiedy pojawiły się pomysły i prośby o zmiany w niektórych działach. Mimo poprawek redakcji nadal coś mi nie pasowało. Postanowiłam bliżej przyjrzeć się CLICKOWI! i w końcu znalazłam defekt! Clickers nie ma dziewczyny! Dlatego wymyśliłam postać, która powinna pasować do głównego bohatera działu FUN. Mam nadzieję, że wam się spodoba.

Ania

Dziękujemy za rysunek. Clickers był zachwycony nową koleżanką, ale pojawił się pewien problem. Stara dziewczyna Clickersa wpadła w szał zazdrości...





Pomocy...

Czytam wasz magazyn od niedawna, skusiła mnie podkładka pod mysz z gry THE SETTLERS. Zorientowałem się, że CLICK! jest najlepszym, jak dla mnie, pismem o grach i komputerach. Chciałbym was prosić o jedną rzecz. Mam stary komputer, prawie żadna gra nie chce u mnie działać. Czy moglibyście zamieścić na płycie parę starych gier (pełne wersje). Ja sam nie mam skąd czegoś takiego wygrzebać, a wam będzie łatwiej.

Grzegorz z Pabianic

Na płytach CLICKA! nie umieszczamy pełnych wersji gier – licencja na publikację nawet starej gry jest na tyle droga, że podniosłoby to znacznie cenę pisma. Mniej wymagające gry znajdują się jednak w ofercie największych polskich dystrybutorów: IM

Twórczość naszych czytelników

Zachęcamy Was do przysyłania efektów Waszej twórczej działalności: rysunków, wierszy, programów. Najlepsze pokażemy na łamach CLICKA!







Niektórzy nasi Czytelnicy są naprawdę zdolni! Te rysunki stworzył Bartek Smagieł z Lęborka. Jesteśmy pod wrażeniem...

Group i CD Projektu, możesz je także kupić w sieciach sklepów EMPiK.



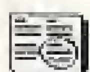
Miłośniczka TOMB RAIDERA

W numerze 3/2001 daliście kody do TR CHRONICLES. Napisaliście, że ich wprowadzenie jest bardzo trudne i faktycznie, nie mogę ich wpisać. Nie wiem, gdzie jest północ, bo nie mam kompasu... Podobno ma wyjść TOMB RAIDER 6. Czy to prawda? Przecież w części 4 Lara zginęła! Czy to będzie następna kronika?

Czy to prawda, że Larą w późniejszych częściach gry będzie Britney Spears?

Aga

Bez pomocy kompasu wprowadzenie kodów jest niewykonalne, tak więc musisz najpierw zdobyć ten przedmiot. Szczegóły dotyczące kolejnych wersji TOMB RAIDERA nie są znane, a cały świat aż huczy od plotek i niesprawdzonych informacji. Gdy będziemy wiedzieli coś nowego (i pewnego), niewątpliwie o tym napiszemy.



Pochwały...

Na wstępie chciałbym pogratulować wam wyśmienitej pracy. Pomysł z wakacyjnym numerem to prawdziwy hit! Kiedy mój tata zobaczył wasze pismo, wziął je do ręki. To znaczyło jedno – będzie je czytał! Po niecałym kwadransie był gotowy do oceny CLICKA! Zamiast słowa „dziadostwo" (tak było przy większości pism), usłyszałem „ujdzie". To naprawdę wiele, jak na mojego tatę. W jego oczach nie jesteście zwykłą gazetą. Jesteście dobrą gazetą. (...)

Opisywaliście GANGSTERS 2. Moglibyście jeszcze podać do niej kody oraz wydrukować poradnik. Jeszcze jedna sprawa, właściwie dwie. Można zatrzymać czas w GANGSTERS klawiszem spacja. Wasze kody do MAJESTY, niestety, nie działają!

Vegeta

Być może poradnik do GANGSTERS będzie w którymś z kolejnych numerów – zastanowimy się nad tą propozycją. Co do kodów, to mamy generalną uwagę: wszystkie kody publikowane w CLICKU! są sprawdzane. Gwarantujemy, że wszystkie także działają w legalnych wersjach danej gry. Cieszymy się, że Twój surowy tata tak łaskawie nas ocenił – doprawdy trudno robić pismo podobające się młodszym czytelnikom i jednocześnie ich rodzicom. Ale, jak do tej pory, chyba nam się to udaje!

Jak oceniamy gry?

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:

- PC – *niestety, tej gry nie ma na tę platformę*
- PSX – *opisujemy wersję dla tej platformy*
- N64 – *już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...*
- DC – *wkrótce wersja dla...*

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

PC | PSX | N64 | Mac | PL/A

Clicker's Revenge 4 – *Tytuł i rodzaj gry*
Super Akcja

10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy – *Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy*

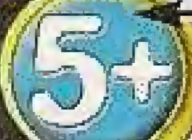
Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk 5+ | Frajda 6 – *Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen*

+ Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!
– Bardzo łatwo uzależnia – jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera

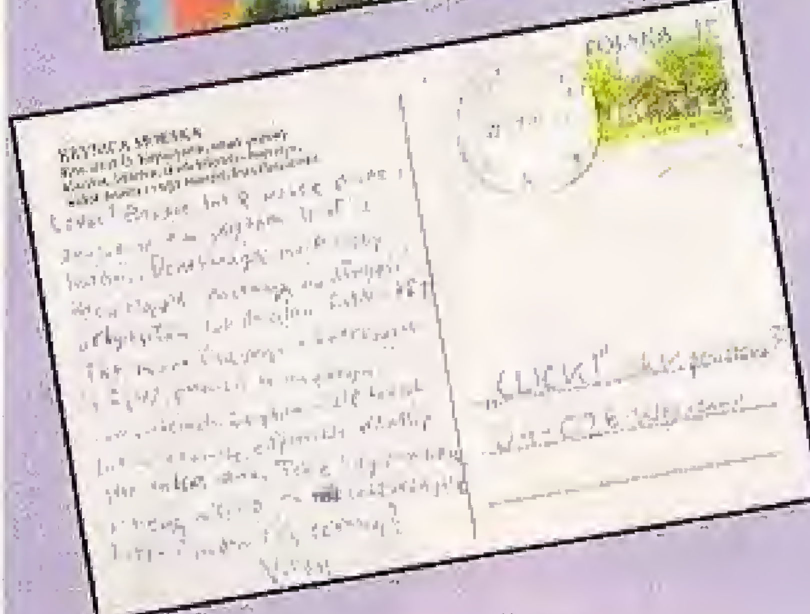
Najważniejsze zalety i wady gry

Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick – *Krótkie podsumowanie recenzji*



Ocena końcowa

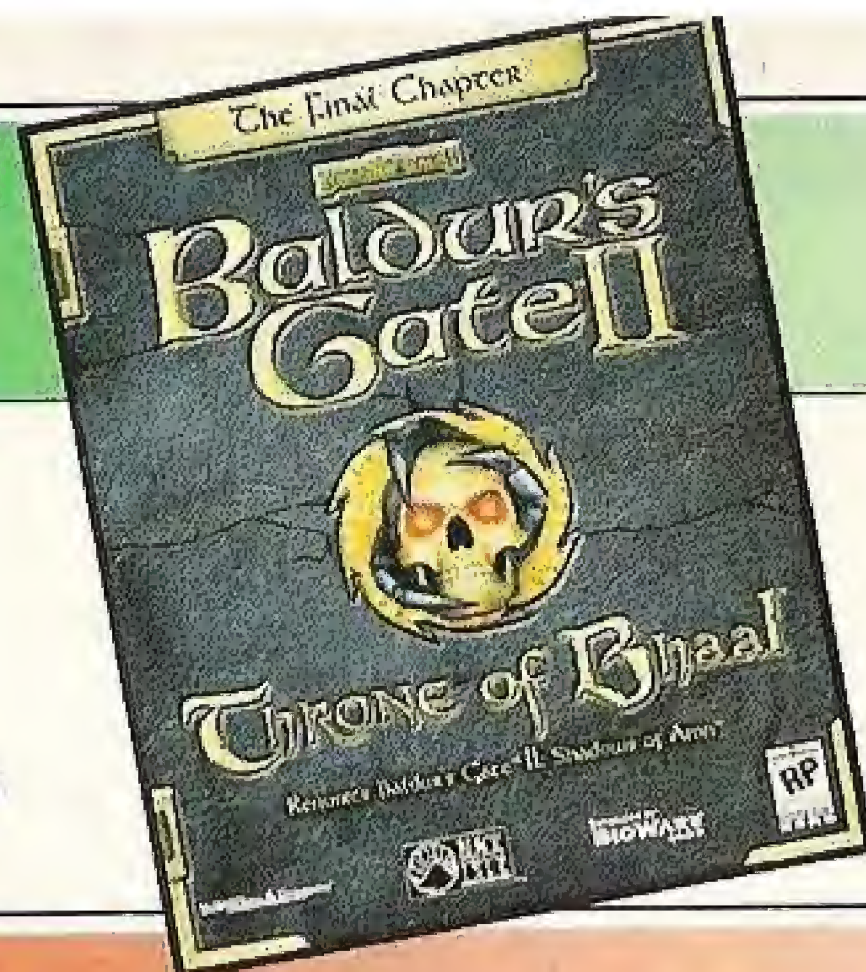




Cześć! Bardzo lubię wasze pismo i zawsze w nim czytam dział z listami. Denerwują mnie osoby, które ciągle narzekają na długość artykułów lub działów FUN i T&T. T&T można ściągnąć z internetu, a FUN, przecież to mają na komputerach. Czytam wiele takich listów i zawsze odpowiedź redakcji jest taka sama. Takie listy zaśmiecają i biorą miejsca na interesujące listy. Zgadzacie się ze mną?
Nikon

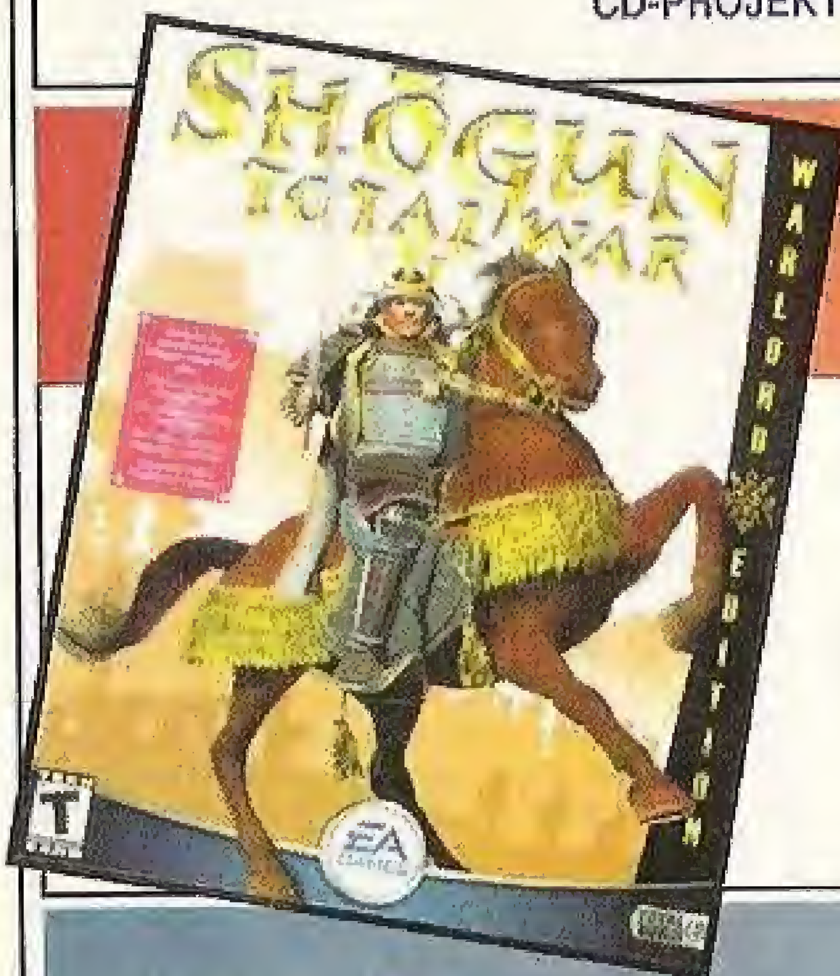
Wiele publikowanych przez nas listów budzi Wasze oburzenie. Pamiętajcie jednak, że każdy Czytelnik ma prawo wypowiedzieć się na dowolny temat i mieć własne zdanie!

BALDUR'S GATE 2 THRONE OF BHAAL



Któż nie słyszał o tej kultowej serii RPG! Nie ma chyba nikogo takiego. Może czas wzbogacić kolekcję tytułów o TRON BHAALA.

nagrodę ufundował CD-PROJEKT

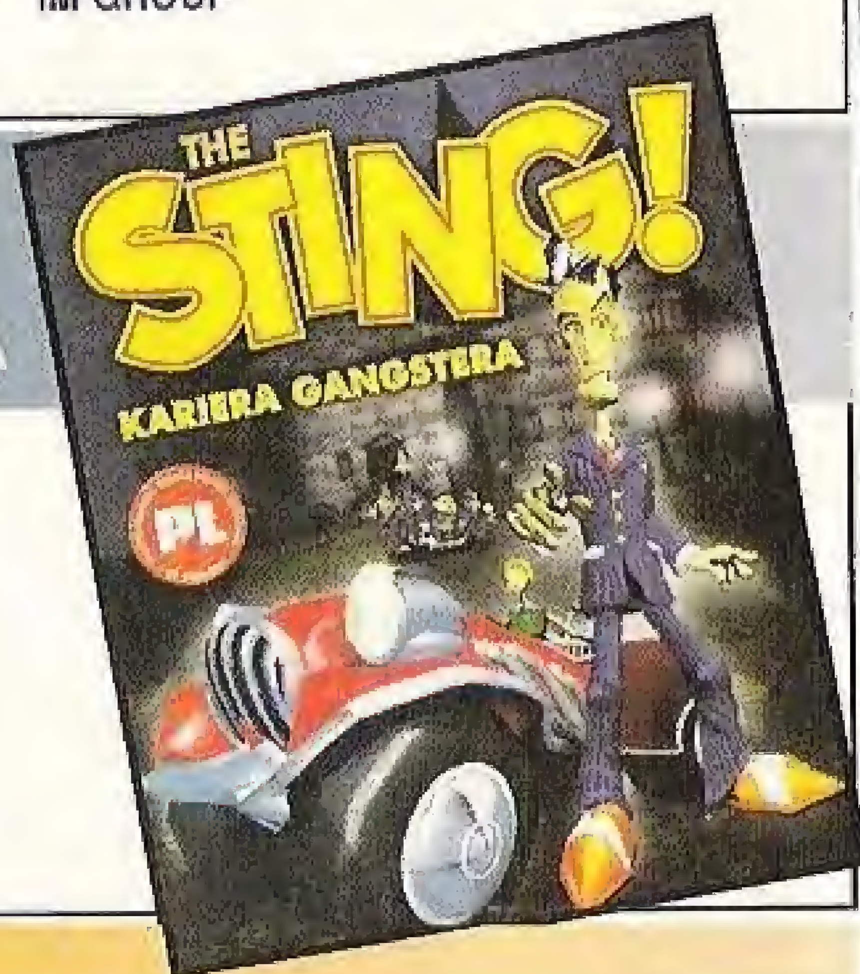


SHOGUN: TOTAL WAR MONGOL INVASION

Dodatek do cieszącej się w zeszłym roku wielką popularnością gry SHOGUN zdobywa fanów na całym świecie.

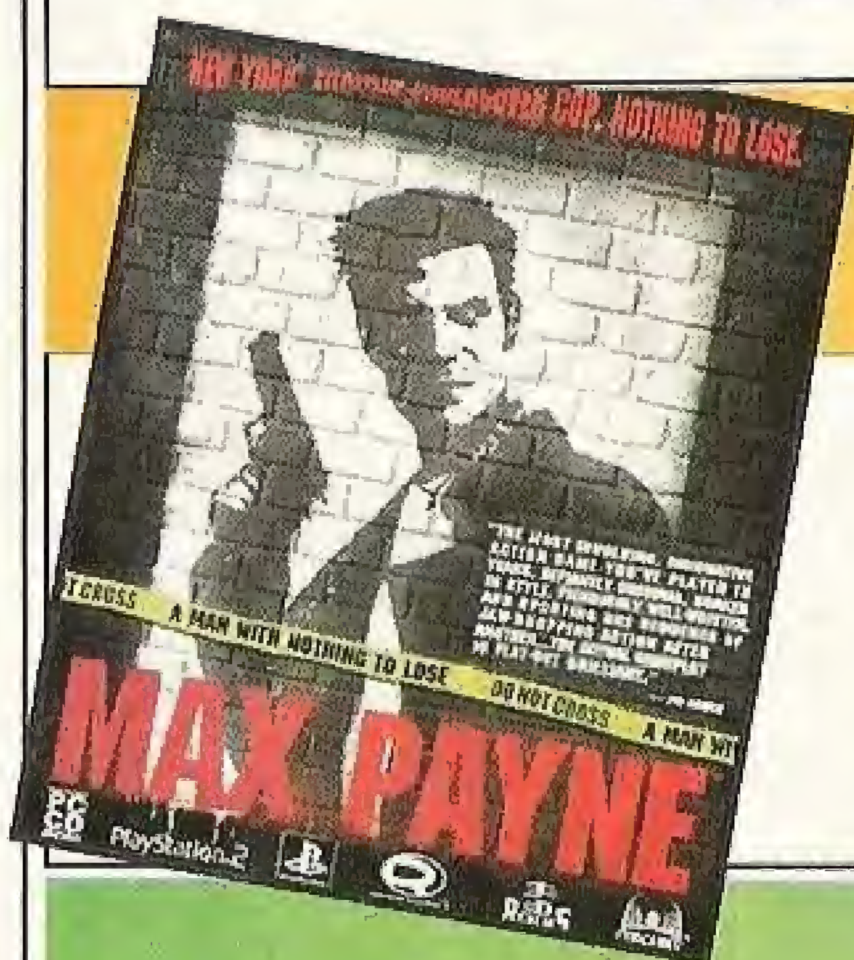
nagrodę ufundował IM GROUP

THE STING! KARIERA GANGSTERA



Temu tytułowi prorokujemy błyskotliwą karierę na polskim rynku gier komputerowych. Jest zabawna i wciągająca.

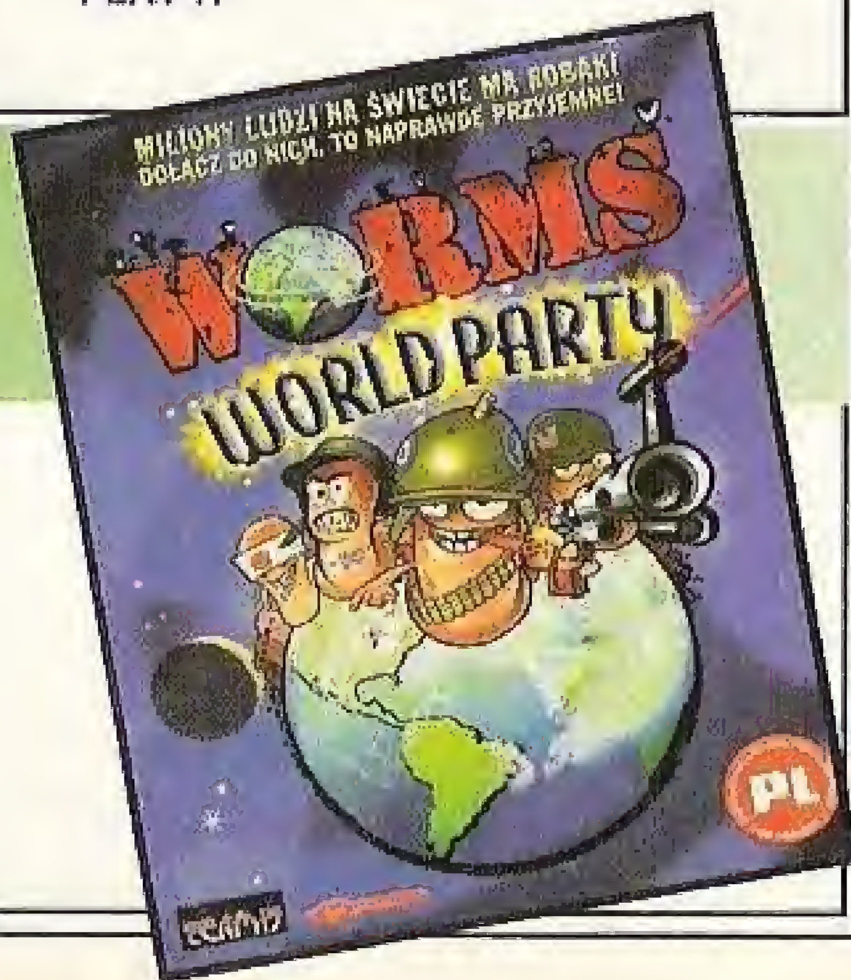
nagrodę ufundował CD-PROJEKT



MAX PAYNE

Ta gra na pewno stanie się jednym z najważniejszych tytułów tego roku. Warto ją zdobyć.

nagrodę ufundował PLAY-IT

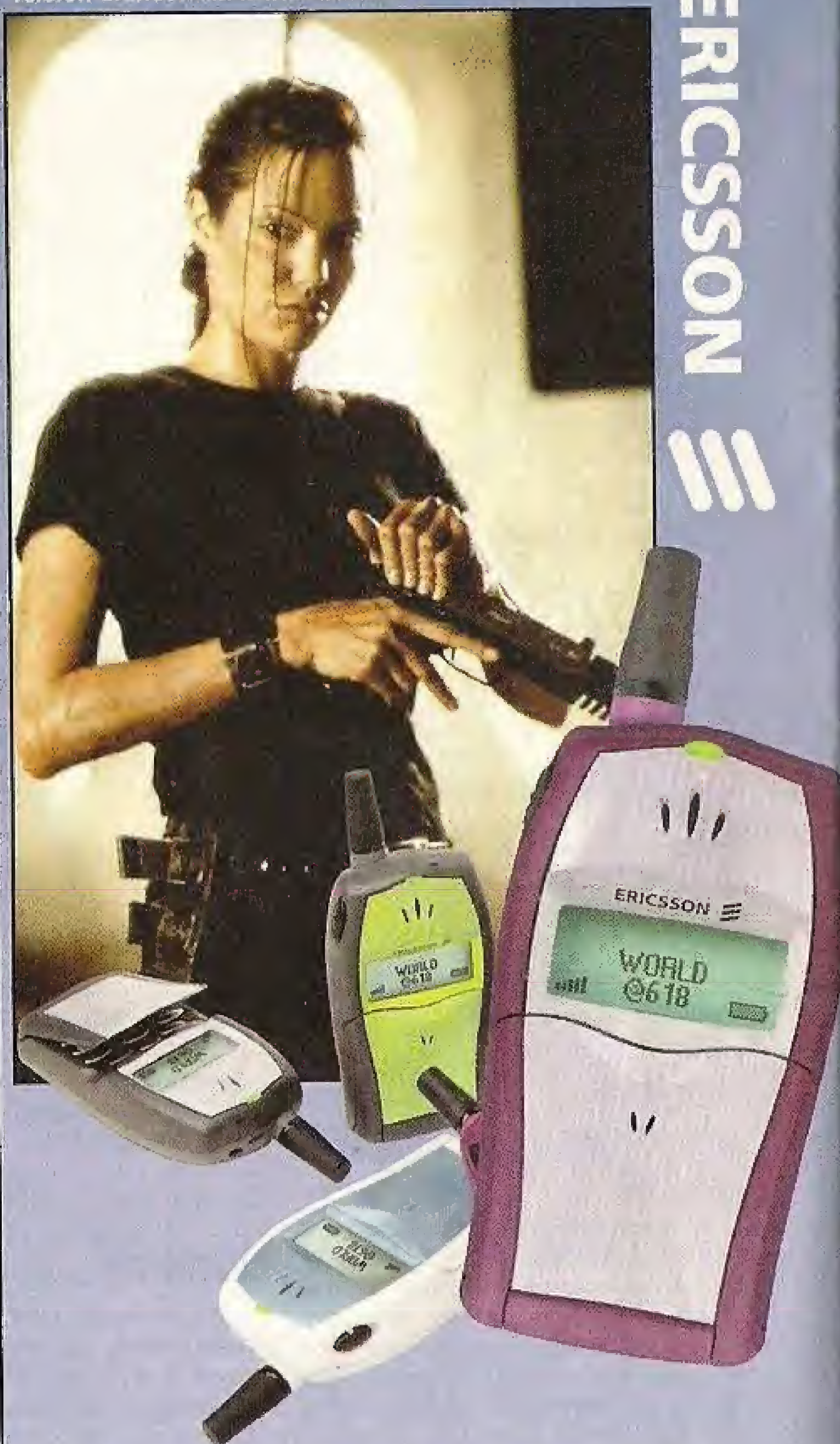


TOP 20

Każdy, kto ma choć trochę poczucia humoru i lubi dobrą rozrywkę, z pewnością ucieszy się z takiej wygranej.

nagrodę ufundował CD-PROJEKT

Telefon ufundowała firma Ericsson



KTO WYGRA TELEFON LARY CROFT?

Tak wygląda nagroda ufundowana przez firmę ERICSSON i dystrybutora filmu „Tomb Raider: Lara Croft" w Polsce, firmę UIP-ITI. Kupony zamieściliśmy w nr 16/17 CLICKA! Oprócz telefonu komórkowego możecie wygrać koszulki, książki o filmie, kasety oraz gry. Na odpowiedzi czekamy do 7 września 2001 roku.

Wszystkim zainteresowanym życzymy POWODZENIA!

KUPONY KONKURSOWE

CLICK!	18/2001	TOP 20
CLICK!	18/2001	MAX PAYNE
CLICK!	18/2001	MONGOL INVASION
CLICK!	18/2001	BG 2: TRON BHAALA
CLICK!	18/2001	STING

NOWE PRZYGODY CLICKERSA

